

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

2 DVD
ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

E PIU' DI 8 GB
DI DEMO GIOCABILI

GIOCHI

PER IL MIO

COMPUTER

www.gamesradar.it - Dicembre - n° 136 - Edizione DVD € 7,90

RECENSITO!

THE WITCHER

Il gioco di ruolo che viene dall'Est:
una scelta vincente!

ESCLUSIVA!

CRYSIS

Lo sparafutto che il mondo intero
sta aspettando!

RECENSIONE ESCLUSIVA!!

CALL OF DUTY 4

Dai maestri del genere, il miglior FPS nell'epoca moderna!



INOLTRE...

Ben **25**
giochi
recensiti
tra cui

Pro Evolution

Soccer 2008

FIFA 08

Sega Rally Revo

Clive Barker's Jericho

Race 07

Tarr Chronicles

Neverwinter Nights 2

Mask of the Betrayer

Heroes of

Might & Magic V

Tribes of the East

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N° 136 - MENA - ANNO 17 - N° 12

Spr.a
ITALY



70136

9 771125 601762

Il giornale di il più grande dei lettori è la rivista, la più grande dei lettori è la rivista, la più grande dei lettori è la rivista.

GIOCHI
PER IL MIO
COMPUTER

SOMMARIO

58 GMC ha recensito
in anteprima
assoluta l'atteso
sparatutto

Crysis

**136 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE OVO
F.E.A.R. FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON**

Uno degli migliori sparatutto in prima persona degli ultimi anni, caratterizzato da un'atmosfera superba e da un'intelligenza Artificiale sorprendente.

130 ESPLORA E GIOCA

All'interno DVD vi attendono i demo di Pro Evolution Soccer 2008, Clive Baker's Jericho, F.E.A.R. Perseus Mandate, SEGA Rally Revo e altre meraviglie!

**130 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUCGET
THE SETTLERS: L'EREDITA' DEI RE E LA SUA ESPANSIONE**

Il destino di un impero è nelle vostre mani!

Scoop!
Project Origin





NHL 08 - pag. 106



Tiger Woods 08 - pag. 107



Roco 07 pag. 102

SCOOP

18 PROJECT ORIGIN
Da Monolith, è in arrivo il seguito spirituale del celebrato F.E.A.R., allegato questo mese a GMCI

ANTEPRIME

28 SACRED 2: FALLEN ANGEL
Ambientato 2.000 anni prima del primo episodio, il GdR d'azione di Ascaron sembra essere un titolo da tenere d'occhio per il prossimo anno. Scoprite il perché.

30 EMPIRE EARTH III
Il terzo capitolo di questa serie strategica mira a conquistare il mondo.

SPECIALI

32 UN MONDO DI GIOCHI
Esiste una realtà videoludica al di fuori delle grandi società di software. Vincenzo Beretta vi guida nella galassia degli sviluppatori "indipendenti".

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Paolo "Neon" Paglianti firma l'editoriale.

6 LA POSTA IN GIOCO
Più pronta che mai, Nemesis risponde ai lettori.

11 L'ANGOLO DI MBF
Il filosofo Matteo Bittanti nel prossimo numero ai propri adepti.

12 ONLINE CON GMCI/KEVORKIAN
Lui è il Padrone del Mondo, noi i suoi sudditi (un po' ribelli).

14 BOTTA & RISPOSTA
Siete bloccati nel vostro gioco preferito? Skulz arriva e risolve!

20 GMCI NEWS
Tutte le ultime novità sul mondo dei videogiochi.

26 ABBONAMENTI
GMCI a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

116 I PARAMETRI

I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

118 NEXT LEVEL

Il gioco dopo il gioco: come allungare la vita dei vostri titoli preferiti.

130 ESPLORA E GIOCA

Scoprite cosa vi riserva il DVD demo di questo mese.

136 GUIDA AL GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE DVD F.E.A.R.

Una trama da Oscar, una grafica eccellente e un'intelligenza Artificiale strabiliante vi aspettano nel meraviglioso sparattutto di Monolith, che eleva il genere degli FPS a un nuovo livello d'intensità.

130 GUIDA AL GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET

THE SETTLERS: L'EREDITÀ DEI RE E LA SUA ESPANSIONE UFFICIALE
Combattimenti, strategia e gestione economica: il gioco strategico in tempo reale di Blue Byte e la sua espansione vi regaleranno tante ore di sano divertimento!

140 GMC TRUCCHI

Ancora trucchi per superare ogni avversità videoludica.

148 NEL PROSSIMO NUMERO

Scoprite quali sorprese vi riserva il prossimo numero di GMCI

144 TITOLI DI CODA

L'Interactive Festival di Edimburgo rappresenta un modello che l'Italia dovrebbe imitare? Il nostro Matteo Bittanti spiega il suo punto di vista.

HARDWARE

43 DELL'ULTRASHARP 3007WFP-HC
Trenta pollici sono la soluzione ideale per chi è alla ricerca di un monitor con cui giocare "veramente" alla grande.

44 GIGABYTE GEFORCE B600 GTS

Un'interessante proposta da Gigabyte, anche se dei piccoli accorgimenti l'avrebbero resa più performante.

45 ASUS G2

Un ottimo notebook con spiccate capacità multimediali, che si rivela piuttosto veloce nell'esecuzione di videogiochi.

46 MICROSOFT SIDEWINDER MOUSE

La storica linea di periferiche Sidewinder torna alla grande sui nostri PC.

47 ASUS TRITON 75

Un dissipatore passivo che raffredderà i bollenti processori Dual Core.

48 ZOTAC GEFORCE B600 GTS

Un nuovo produttore di schede video si affaccia sul mercato con buoni risultati.

49 RAZR2

È arrivata anche in Italia la nuova linea RAZR2, "seguito ufficiale" del leggendario Motorola V3 RAZR. Scopriamone tutti i segreti.

50 SISTEMA GIUSTO

Assemblea il PC dei vostri sogni: tre budget diversi, secondo quanto volete e potete spendere.

52 SCHERMO BLU

Il prode Qualex è sempre pronto ad affrontare a spron battuto e risolvere i problemi hardware dei lettori di GMCI



QUESTO MESE GMC PARLA DI

Anacrop: The Dream	112
Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	98
Brothers in Arms: Rained in Blood	13
Call of Duty 4: Modern Warfare	66
Call of Juarez	143
Civil Barker's Jericho	96
Crysis	58
CSI: Prova Schiacciante	100
Dead Island	29
Desert Law	102
Diabolik - The Original Sin	101
Emergency 3	15
Empire Earth III	39
Europa Universalis II	104
Europa Universalis: Rome	27
Eva Cash Project D.J.R.T.	109
F.E.A.R. First Encounter Assault Recon (DVD)	116
FIFA 08	78
Final Fantasy: 15 Wings of the Goddess	25
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	115
Gods & Heroes: Bone Rising	23
Guitar Hero III: Legends of Rock	30
Half-Life 2 Episode 3	21
Heros of Might & Magic V: Hordes of the East	97
Hidden & Dangerous 2	118
IOA: La Battaglia per la Terra di Mezzo II	38
Marin Mystery: Operation Darken Gray	14
Medal of Honor: Airborne	142
Newsroom Night 2 - Mask of the Betrayer	97
NHL 08	106
Prince of Persia: Spirit of War	58
Pro Cycling Manager 2007	112
Pro Evolution Soccer 2008	56
Project Origin	18
Race 07	82
Ratatouille	113
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	94
Sacred 2: Fallen Angel	28
Sam & Max Season Two	25
Scop Rally Revo	89
Surf's Up: I Re delle Onde	113
Tax Chronicles	104
The Settlers - La nascita di un impero	111
The Settlers: L'eredità dei Re (Ed. Budget)	110
The Sims 2 World Adventure	108
The Witcher	88
Tiger Woods PGA Tour 08	107
Timeshift	29
Two Worlds	140
Urban Empires	26
Warhammer	110
War Leaders: Clash of Nations	26
Warhammer 40,000 Dawn of War	114
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	73

Le prove di questo mese

312 Anacrop: The Dream	97	HOMER V: Tribes of the East	111	The Settlers - La nascita di un impero
98 BA 2: Secret Missions of WWII	92	NWN 2 - Mask of the Betrayer	108	The Sims 2 World Adventure
96 Call of Duty 4: Modern Warfare	106	NHL 08	88	The Witcher
94 Civil Barker's Jericho	112	Pro Cycling Manager 2007	68	Tiger Woods PGA Tour 08
58 Crysis	74	Pro Evolution Soccer 2008	107	Timeshift
100 CSI: Prova Schiacciante	82	Race 07	29	Two Worlds
102 Desert Law	113	Ratatouille	140	Urban Empires
101 Diabolik - The Original Sin	86	Sega Rally Revo	26	Warhammer
109 Eva Cash Project D.J.R.T.	113	Surf's Up: I Re delle Onde	26	War Leaders: Clash of Nations
78 FIFA 08	104	Tax Chronicles	114	Warhammer 40,000 Dawn of War

Il momento di gloria!

AVVISO N° 1 - N° 136 GIOVEDÌ 30/17

DIRETTORE EDITORIALE
Roberto Spagnolo

ART DIRECTOR
Simone Turchi

RESPONSABILE REDAZIONE
Monica Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

RESPONSABILE CHIEF
Roberto "G.L. Heston" Basso (roberto.basso@cmceditoriale.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Roberto "G.L. Heston" Basso (roberto.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Luisa "P. Pichler" Spagnolo, Roberto "G.L. Heston" Basso, Andrea "G.L. Heston" Basso

IMPAGINAZIONE
Luisa "G.L. Heston" Basso

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Francesca "G.L. Heston" Basso (francesca.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)

REDAZIONE
Monica "G.L. Heston" Basso (monica.basso@cmceditoriale.it)



Ogni anno è la stessa storia. Per mesi e mesi, vi raccontiamo dei titoli in produzione e poi - complice l'approssimarsi del periodo natalizio, che tradizionalmente segna il momento di massima spesa da parte degli acquirenti di ogni genere di consumo - arrivano in massa giochi bellissimi.

A dimostrazione di quanto scriviamo, basta guardare il sommario di questo numero: 25 titoli recensiti e ben quattro che raggiungono il "9". Due capolavori tra gli FPS, di quelli che da soli segnano un'epoca. Per i prossimi dodici mesi, quante volte scriveremo "È un gioco che ricorda *Crysis*", oppure "*Call of Duty 4* era superiore sotto questo aspetto".

Non sappiamo dirvi quale sia il migliore; è come scegliere se sia meglio Mozart o Beethoven; o "Guerre Stellari" o "Galactica" (la nuova serie, perlenormo!). Sono due pietre miliari che, insieme a *Bioshock* provato due mesi fa, ridisegnano i confini del genere. Siamo felici di poter dedicare le nostre due copertine a *Crysis* e a *Call of Duty 4: Modern Warfare*, e di essere i primi in Italia a parlarne, come era capitato anche per *Bioshock*.

Arrivano anche i due classici protagonisti del campionato di calcio su PC, *FIFA 08* e *PES 2008*. Lo scontro, mai come quest'anno, è impari a causa della decisione - incomprensibile, almeno per chi vi scrive - di convertire *FIFA* dalla versione PS2 e non dalla Xbox 360. Dato che, secondo noi, gli amanti del pallone virtuale si dividono in

due schiere agguerrite e ben distinte fra loro, abbiamo deciso di riassumere le differenze tra questi titoli in uno speciale "confronto", che invece ha poco senso fare per i migliori due FPS del mese (siamo sicuri che chi ha un PC abbastanza potente li proverà entrambi!).

Segnaliamo poi *The Witcher*, scritta dal prode Vincenzo Beretta, che rappresenta uno dei pochissimi casi in cui le promesse di una software house non solo vengono mantenute a pieno, ma addirittura superate. Non è facile estorcere a *Witcher* un voto d'eccellenza, ma *The Witcher* ci è riuscito, senza lasciare nemmeno il più piccolo dubbio. Complimenti ad Atari, quindi, per aver voluto credere in questo gruppo di sconosciuti programmatori polacchi, piuttosto che in sequel più o meno d'effetto.

A questo proposito, dopo che vi sarete saziati con la valanga di recensioni di questo numero, vi consigliamo di leggere lo speciale sugli sviluppatori indipendenti di videogiochi: con tanti capolavori sugli scaffali dei negozi specializzati, è facile perdersi la quantità di titoli (spesso gratuiti) sviluppati da piccoli gruppi indipendenti, o addirittura da singoli programmatori, che però - soprattutto a livello di game design - hanno poco da invidiare alle mega-produzioni in stile hollywoodiano. Fateci sapere cosa ne pensate, sempre sul solito Forum!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it





L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco**, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI). Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

La POSTA in gioco

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccola riassunta, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
azmesia@sprea.it

L'angolo di MDP
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Keworkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.keworkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skult trucchi e giochi impossibili)
botta@risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Mamma mio, ragazzi! Non credevo che la sostituzione del foto dello sottoscritto con un disegno avrebbe sollevato un tale polverone! Lettere, e-mail, pagine su pagine di discussione sul forum di GamesRadar... tutti si sono chiesti (o meglio, continuano a chiederlo o me!) il motivo di tale scelta. Addirittura, qualcuno di voi ho poventato l'ipotesi che l'instancabile Nemesis si fosse, appunto, stancato di curare la rubrica dello posto, decidendo di emigrare verso chissà quali lidi. Niente paura: nessun complotto dello sguardo, nessuna sostituzione e nessun dramma in corso. Semplicemente, come vi ho accennato in precedenza, tutto è scaturito da un connubio fra scelte grafiche ed editoriali, nonché dal mio desiderio di rendere più "allegro" e giocoso il mio ritratto, ormai da troppo tempo affidato a delle semplici foto. Spero tanto che presto inalterate anche voi a condividere questo nostro scelta, senza

considerarlo un tradimento o, peggio ancora, un sotterfugio per nascondere chissà quale verità.

LA "TOSSINA" DI GUITAR HERO

Musicale Nemesis, scrivo per chiederti informazioni su quello che reputo uno degli annunci più esplosivi di questa stagione. Guitar Hero 3 per PC! Insomma, confesso che il rhythm game di Activision era l'unico motivo per cui guardavo con invidia i miei amici fedeli alle console. Suono la chitarra elettrica in un gruppo metal da tre anni (i mitici Tossina, fammi un po' di pubblicità sulla rivista, dai!), e l'idea di potermi sbizzarrire con una chitarra giocattolo facendo headbanging davanti al mio PC mi riempie di gioia. Poi, dopo aver placato l'esaltazione per questa succosa conversione, mi sono chiesto: ma perché non inserire un editor di canzoni, un po' come quello del mai abbastanza lodato *Frets on Fire*? Sarebbe troppo bello, e darebbe vita a un port ragionato, in grado di

sfruttare al 100% le potenzialità dei nostri amati PC. Sal, per caso, se questa funzione verrà implementata? Già mi immagino forum, community, centinaia di canzoni realizzate dagli appassionati, famose o sconosciute. Potrei creare le canzoni del mio gruppo e farle conoscere attraverso Guitar Hero, e

dal Forum di GamesRadar.

BUON COMPLEANNO

Anche per la redazione di Giochi per il Mio Computer gli anni passano. A differenza delle persone normali, però, chi lavora alla rivista ha il vantaggio di poterselo sentir ricordare da centinaia di persone sul Forum di GamesRadar.it. Nel Thread "Auguri al Paglia" apparso nel Canale "Games Contact", il simpatico Thom Yorke così racconta: Giracchiando per il Forum, ho notato che è il compleanno di Paglianti e quindi gli faccio gli auguri. Pur non essendo mai stato un affezionato, più che altro per problemi strettamente economici e avendo come rivista di riferimento "PSM", quelle poche volte che ho acquistato "Videogiochi" ho sempre letto articoli meravigliosi, che mi erano rimasti impressi e che portavano la sua firma. Quindi, ne approfitto per augurargli un felice compleanno. E non è mica final! Anche Gareth partecipa alla festa con: 100 di questi giorni e poi ci si mette pure piccidi: Auguroni Pagliantoncino. L'ultima volta che ti ho visto allo SMAU avevo paura che potessi stritolare le persone con una mano sola. Quindi, bisogna fare attenzione a chiederti quanti anni hai...

"Ci sono molti motivi per cui i titoli per Symbian sono migliori dei Java"

Da GMC Mobile - Luca Ferrari



LA "TOSSINA" DI GUITAR HERO
Dopo il clamoroso successo di Guitar Hero su console, la febbre del rock dilaga anche su PC.

LETTERA
DEL MESE
GIOCHI
COMPUTER

Orange Box e doppiioni

Ciao Nemesis, sono un fan accanito di Half-Life e, fino a ora, ho collezionato tutta la serie, sin dal suo inizio. Come ben saprai, fra poco uscirà Orange Box, che

comprenderà Half-Life 2, HL 2: Episode 1, HL 2: Episode 2 e altri titoli che adesso non ricordo. Visto che appena il box sarà disponibile nei negozi lo acquisterò, mi sorge una domanda: poiché ho già acquistato HL 2 ed Episode 1 e sono regolarmente registrato a Steam, con l'Orange Box avrei dei giochi in doppia copia? Se volessi rivendere questi due titoli, chi li acquisterà potrà poi giocare tranquillamente oppure no, visto che risultano registrati sotto il mio profilo di Steam? Come posso fare?

Certo di una tua solerte risposta, ti saluto.

Enrico

Il problema dei doppiioni, caro Enrico, è stato già previsto da Steam. Proprio in occasione dell'uscita di Orange Box, infatti, è stato inaugurato un nuovo "servizio" chiamato Orange Box Gift. Scopo della procedura è proprio evitare che i fedelissimi di Half-Life si trovino con dei doppiioni del proprio gioco preferito. Sul sito di Steam si legge che: "in questo modo, chi possiede già una copia di Half-Life 2 o di Episode 2 può regalarne entrambe a un amico (o distribuirle a due amici diversi)". Non appena avrai acquistato e installato i giochi di Orange Box usando il tuo account, il sistema rivelerà l'eventuale presenza del doppione e ti fornirà il cosiddetto "gift" (uno per gioco).

A questo punto, potrai inviare il tuo regalo a un amico tramite mail o recapitarlo direttamente sul tuo account Steam. Per maggiori dettagli, consulta la sezione apposita all'interno del sito Internet di Steam, a questo indirizzo: http://support.steampowered.com/cgi-bin/steampowered.cgi/php/tenduser/std_adp.php?p_faqid=750



Orange Box è una chicca imperdibile per i fan di HL 2 e Steam ha pensato proprio a tutto.

Problema risolto, quindi? Non proprio, visto che la politica di Steam vieta categoricamente la vendita degli Orange Box Gift. Armati di generosità, caro Enrico, e condividi il tuo gioco preferito con un amico: anche se ci rimetterai qualche euro, saranno comunque soldi ben investiti, non pensi?

potrei persino divertirmi a riportare nel gioco le mie musiche preferite, quelle che di sicuro non verranno mai aggiunte nella playlist ufficiale. Insomma, sarebbe fantastico. Dammi una buona notizia e dimmi che questo benedetto editor ci sarà! Oppure, se così non fosse, usi i tuoi meravigliosi occhioni e convinci di persona gli sviluppatori. Promesso?

Federico "Blasphemor" Bottari

Ciao Federico, l'annuncio di Guitar Hero 3 su PC, sinceramente, mi ha spiazzato. Amo fingere di essere una rockstar con una chitarra di plastica e, nonostante non sia esattamente una piccola "Giovannina Satriani", l'idea di poter giocare sul mio bel PC, senza dover accendere la vecchia PS2, mi riempie di gioia. Visto

che quando si parla di rhythm game su PC si finisce sempre per riferirsi a progetti indipendenti (come l'ottimo Frets on Fire, da te giustamente citato), non credevo che un nome così grande e importante sarebbe improvvisamente entrato in scena. E non credevo, soprattutto, che lo facesse dopo che i primi due episodi avevano saltato a piè pari il PC. Insomma, viva Guitar Hero. Purtroppo, però, ecco che arriva la parte dolente della mia risposta. L'editor di canzoni non farà parte di Guitar Hero 3 e, se ci pensi bene, non è difficile capirne il motivo. Subito sulla Rete prolifererebbero versioni non autorizzate di canzoni famose, quasi sicuramente basate su MP3 scaricati illegalmente. È vero, ci sarebbero migliaia di canzoni fantastiche, ma i diritti d'autore non sarebbero rispettati,

IN BREVE

Grazie a Nemesis, vorrei chiederti se sei in grado di indicarmi un metodo per acquistare l'espansione di Europa Universale III senza carta di credito, visto che non la possiedo. Ciao e grazie.

gabri

Purtroppo, l'espansione di Europa Universale III, Napoleone's Ambition è disponibile solo per il digital delivery dal sito www.gamergate.com. Pertanto, al momento, l'unica modalità di acquisto disponibile è proprio quella che prevede l'utilizzo di una carta di credito.

Ciao Nemesis, devo farti i complimenti per la rivista, che trovo ben fatta. A questo proposito, vorrei darti un consiglio per migliorarla ulteriormente. Alla fine delle recensioni di ogni gioco darei un voto, elencate schematicamente pregi e difetti e i requisiti di sistema: vorrei consigliare di dare un'idea più precisa al lettore, in modo che capisca se il proprio hardware è all'altezza. Consiglierei, per esempio, di mettere alla voce "scheda video" i vari modelli ATI e NVIDIA o il tipo di processore alla voce "CPU". Saluti a te e a tutta la redazione.

Simexad

e questo non è ammissibile. Magari, in futuro, verrà escogitato un modo per permettere di creare solo canzoni originali, dando modo alle giovani band di farsi sentire e ai giocatori di divertirsi con pezzi sempre nuovi. Il tutto senza infrangere il diritto d'autore e abbracciando le nuove avanguardie del copyright, come Creative Commons. In ogni caso, i miei "occhioni" non basteranno certo a convincere gli sviluppatori a implementare una funzione in un gioco. Ma grazie per il complimento. Auguri per i tuoi Tossina, fammi sapere quando sarà il vostro prossimo concerto.

SCELTE OBBLIGATE

Cara Nemesis, faccio i miei complimenti a tutta la redazione (cosa che molti danno per scontati, però fa sempre piacere sentirsi elogiati, no?). Sono, ormai, disperato! Stanno uscendo tantissimi titoli interessanti, che vorrei comprare, ma indovina un po'? Non ci sono i soldini! È solo grazie alla vostra rivista che riesco sempre a trovare il gioco perfetto per me, anche se, allo stesso tempo, devo rinunciare a molti altri titoli. Per risparmiarmi, cerco anche di comprare i giochi molto tempo dopo la loro uscita, quando si abbassano i prezzi. Volevo prendere un GDR degno di questo nome, ed ero indotto fra Oblivion e Neverwinter Nights 2, ho acquistato Oblivion (ormai calato di prezzo) dimenticando che la mia GeForce 7600 non è supportata, così l'ho cambiato con il rivale. NVN 2 è un capolavoro, ma ho comunque voglia di giocare Oblivion: esiste un modo per farlo usando la mia scheda video? Ti volevo chiedere un'altra cosa: sono un giocatore di CounterStrike: Source, sebbene non l'abbia ancora

dal Forum di
gamesradar.it

QUESTIONE DI FEDE

Il Thread "HALO 3: ma non sarà troppo sopravvalutato?", a cura di Ixigla, non nasconde certo la sua vena polemica, neppure nel titolo. Dice il nostro lettore: Un'aspettativa immensa lo ha avvolto fin dal suo annuncio, e ora fioccano le prime recensioni: 9,5 Gamespot, 9,5 IGN, 9,8 Gametrailers, 9,7 Team Xbox e così via, osannando a più non posso quello che viene definito come il miglior sparattutto esistente sul pianeta. Ora, visto che ho giocato e finito i primi due Halo su Xbox, mi sento di affermare che nei suddetti titoli non c'è niente che possa meritare l'appellativo di capolavoro. A partire dalla giocabilità, fino a giungere al tanto decantato multiplayer. Resta, dunque, una discreta campagna in singolo, che però acquisisce un sapore amaro davanti alla bassa longevità e alla monotonia degli scontri. È un parere condivisibile, caro Ixigla, come sono condivisibili i votoni rifilati dal sito che hai citato. Per esempio, la nostra "Xbox Magazine Ufficiale" gli ha dato un bel 9,8. Insomma, mica se ne può fare una questione di fede. O forse sì, stando a quanto scrive Wawacco: Questo gioco si è tramutato in una religione, con tanto di discepoli

comprato (ci gioco in LAN presso un negozio) e adesso che mi sono deciso ad acquistarlo, mi sto chiedendo se non sarebbe meglio aspettare qualche FPS online nuovo, come Quake Wars o Unreal Tournament 3. Che faccio? Grazie in anticipo.

[Seclustus]

Secolare problema, quello dei soldi, carissimo [Seclustus]. Siamo contenti di poterli guidare nel more magnum dei videogiochi presenti sul mercato, indirizzando i tuoi acquisti e facendoti risparmiare, per quanto possibile, qualche cocente delusione e conseguente spreco di

denaro. Ma concentriamoci sulle tue domande: per quanto mi risulta, la tua scheda video dovrebbe consentirti di giocare a Oblivion senza troppi problemi. L'unico accorgimento da non dimenticare, come sempre, è aggiornare i driver della scheda 3D dal sito ufficiale NVIDIA o servirti di quelli contenuti nel DVD allegato a GMC. A proposito della tua indecisione fra i tre FPS a squadre citati, il consiglio che voglio darti è di tenere presente che optando per CounterStrike: Source, come dovresti già ben sapere, puoi contare su una comunità online abbastanza nutrita. Detto questo, anche Quake Wars e Unreal

Tournament 3 sono degli ottimi acquisti... la preferenza dipende solo dai tuoi gusti.

CAPOLAVORI CHE PASSANO INNOVATIVI

Caro Nemesis, volevo fare i complimenti a te e a tutta la redazione per il gioiellino che tutti i mesi ci fate trovare in edicola. Tralasciando gli altri apprezzamenti che già altri lettori vi avranno fatto, volevo sottoporti una questione. Devi sapere che sono un ragazzo che videogioca molto sia su PC, sia su console (PS2), ma ho un difetto: sono il classico tipo che compra una montagna di titoli, per poi finire solo un paio. Così mi trovo tra le mani veri capolavori videoludici, ci gioco un paio d'ore e non faccio in tempo ad apprezzarli. Solo un paio di settimane fa, ho tirato fuori dalla mia collezione StarCraft, l'ho provato e mi è subito piaciuto, così ora lo sto divorando online e offline. Dopo questo preambolo, arrivo al nocciolo della questione: per tutti i ragazzi che, come me, hanno tra le mani veri e propri capolavori e non lo sanno,

La redazione risponde GMC Mobile

Caro Nemesis,

ti scrivo questa mail che riguarda la rubrica GMC Mobile curata da Paolo Cupola, auspicandomi una risposta nella sezione "La redazione risponde" di "La Posta in Gioco". Leggo sempre la sezione di GMC relativa al mobile gaming e mi interessa molto di questo settore. Passo alla mia "critica". Ho notato che le prove curate da Paolo Cupola riguardano quasi sempre un titolo Java e un titolo per N-Gage. Ora, mi chiedo, perché non sono stati mai provati giochi per Symbian formato .sis, che sono solo di un gradino sotto i .j2b di N-Gage, ma di gran lunga migliori dei titoli Java? Posso capire che la maggior parte degli utenti non possieda un Nokia con Symbian, ma sarete d'accordo sul fatto che chi vuole usare un telefonino come console da gioco deve per forza dotarsi di N-Gage o Nokia 6680, se vuole ottenere un'esperienza gratificante. Ci sono molti motivi per cui i titoli per Symbian sono migliori dei Java: tecnicamente molto avanzati, maggiore velocità e stabilità, e più possibilità multiplayer. Sul mio Nokia 6680 riesco a giocare al primo, leggendario Doom, in versione perfettamente identica all'originale Infline, inviteri Paolo Cupola a provare i giochi sviluppati da Sinergetix e da altri sviluppatori distribuiti da Blaze (www.sinergetix.se/games/index.htm), per notare come i giochi GameLoft o EA Mobile (i titoli chiaramente più "commerciali" più recenti) non possano, in relazione al confronto con altre produzioni, meritare voti così alti e la palma di "Gioco consigliato". Mi auguro di essere stato chiaro e, sperando in una risposta, vi porgo i miei più sinceri complimenti per la rivista, che seguo costantemente da molti anni. Saluti a tutta la redazione.

Luca Ferrari

PS. Vi prego, tornate al vecchio formato per la versione Budget, quello più piccolo e con la carta non plastificata!

Sono lusingato e sorpreso nello scoprire con quanta attenzione venga seguita la mia piccola rubrica dai lettori di GMC. Ciò premesso, devo dire che sono assolutamente d'accordo con te nell'affermare che i giochi Java, per quanto molto diffusi, non possono reggere il confronto con i giochi Symbian. In realtà, se si escludono i mediocri titoli in formato ExE, di cui lo sviluppatore Fineline in Fusio è ormai l'unico produttore, i giochi Java rappresentano tecnicamente il "peggio" del mobile gaming.

Oltre ai giochi N-Gage e Symbian, infatti, non vanno dimenticati i titoli BREW e alcuni ottimi prodotti disponibili per la piattaforma Windows Mobile di Microsoft (sistema operativo ormai di serie anche per alcuni terminali di fascia media) di cui, però, non parlo mai. Conosco bene e apprezzo i prodotti di Blaze (recentemente, ho speso una parte considerevole del mio tempo libero a giocare al divertente Worms World Party su Nokia 6630). È vero che chi desidera avvicinarsi al mondo del mobile gaming non può prescindere dall'uso di un cellulare adeguato, di cui la "serie 60" di Nokia rappresenta, al momento, il miglior esempio: quasi tutti i giochi recensiti su GMC, del resto, vengono testati su un terminale serie 60 (un 6630 di solito, o un 6680 - come il tuo -, un N-Gage QD o un N70). Il motivo per cui non viene dato grande spazio a questo genere di prodotti nella mia rubrica (in poco più di quattro anni ho recensito solo un paio di titoli BREW e un gioco per Windows Mobile) non è, però, riconducibile a motivazioni di natura tecnica, bensì distributiva: al di fuori di una (relativamente) ristretta cerchia di utenti molto esperti, i giochi BREW, Symbian, Windows Mobile non sono molto conosciuti. E non è solo una questione di notorietà. I giochi Java sono facilmente scaricabili, in mille modi: si possono acquistare dal portale del proprio operatore, si possono ottenere mediante l'invio di un SMS a un numero riportato nella pubblicità, possono essere comprati direttamente dallo sviluppatore tramite Internet al sito pubblicato nelle medesime pagine pubblicitarie, possono essere scaricati tramite wap. Nessuna di queste opzioni è praticabile, nella maggior parte dei casi, per le altre tipologie di gioco. La conseguenza è che, pur essendo tecnicamente più modesti, i giochi Java sono più diffusi, conosciuti, acquistati e giocati. È dato che lo spazio mensile dedicato al mobile gaming è quel che è, sono costretto a fare una scelta sullo che, di tale spazio, intendo fare. Ho deciso (e me ne prendo la piena responsabilità) di recensire prodotti a larga diffusione, facilmente reperibili, a basso costo, limitando a brevi, straordinarie escursioni, la prova di prodotti più completi, ma "esclusivi". Anche la scala di valori che utilizzo per la valutazione segue lo stesso criterio: è ovvio che un "8/10" dato a una midlet Java da 200K appare sproporzionato nel confronto con un gioco, sia di diversi mega, ma i due prodotti non sono confrontabili. Sarebbe come mettere sullo stesso piano un gioco per PSone con uno per PlayStation 3. Ciò nondimeno, la tua lettera è un campanello d'allarme che mi dice, forse, che la percentuale di lettori che giocano su cellulare a qualcosa di più "serio" dei giochini Java di GameLoft e EA Mobile è più elevata di quanto pensassi. Ne terrò conto: non perdere d'occhio le prossime puntate.

Paolo Cupola

dal Forum di gamesradar.



LE VERE MONOPOLISTE
Il Circozone

della Formula 1 ha passato mesi complicati e, tutto sommato, pare esserne uscito abbastanza pulito. C'è chi ha imbrogliato ed è stato punito, proprio come chi fa il furbacchion con i Forum viene bannato. Ehi, non stiamo parlando di te, caro g2889. Il tuo Thread "la migliore simulazione di Formula 1" è assolutamente a norma di legge. Ci dici, infatti, di Cercare la migliore simulazione mai esistita di Formula 1, qual è secondo voi? Quale mi consigliate? Per farvi capire, io sono rimasto al grande GP 3. A proposito, esiste qualche aggiornamento per inserire piloti e tracciati attuali? La prima risposta, con tanto di domanda propiziatrice, arriva da Aibus. A320: ce l'hai un volante? Comunque, per quanto riguarda la fisica delle monoposto a ruote scoperte, rFactor è fatto molto bene. Il riferimento al volante è chiaro, caro g2889: senza quello non puoi giocare a una vera simulazione. Quanto all'aggiornamento, ci pare che andrea81 dica il necessario: Se ti è piaciuto GP 3, allora prenditi GP 4 e aggiornalo al 2007.





■ CAPOLAVORI CHE PASSANO INOSSERVATI
Far prendere polvere in un cassetto a un gioco come StarCraft è un peccato da evitare, assolutamente.

"Sono il classico tipo che compra una montagna di titoli, per poi finirne solo un paio"

Da Capolavori che passano inosservati - Ly_sora

perché non fate un servizio con tutti i videogiochi più belli mai usciti? Sono sicuro che non pochi lettori esclamano: "ma guarda, questo ce l'ho e non ci ho quasi mai giocato".

Ly_sora

Non è un caso che abbia scelto di pubblicare queste due lettere consecutivamente, il cruccio di [Scelestus] è il desiderio di acquistare tutti i propri giochi preferiti, contrastato dalla necessità di dover scegliere oculatamente un solo titolo per volta. Tu, al contrario, hai così tanti giochi con cui divertirti, da perdere addirittura di vista quali possano essere i giochi

migliori. Perdonami, Ly_sora, ma non posso fare a meno di pensare a tutte le e-mail che mi arrivano lamentando "la mancanza di titoli originali, innovativi, eccetera". Probabilmente, questa sorta di sgozziatezza di fondo è il vero male dell'industria videoludica attuale: ci sono così tanti giochi interessanti, che escono quasi contemporaneamente, da arrivare al punto di distogliere gli acquirenti. Come dicono i nonni "ai miei tempi era tutto diverso": i videogiochi venivano spoltati fino all'osso, spesso utilizzando un numero di crediti limitato, impiegando pomeriggi interi a causa dell'impossibilità di salvare la partita.

dal Forum di
gamesradar.it

COMMERCIO SPAZIALE

Sono tanti i generi videoludici, e ancora di più sono i giochi che li popolano. Tra i molti, uno che spesso torna a suscitare l'interesse degli appassionati è X3. Si tratta di una simulazione spaziale di quelle che, quando le inizi, non hai la minima di quanto impiegherai a completarle. Una storia lunga, ma comunque un acquisto da ponderare. Proprio come fa Uvaldon92 in "X3 Reunion: un buon acquisto?": Ne vale la pena? So che aveva molti problemi all'inizio, ma con le numerose patch sono stati risolti o no? Per tagliare la testa al toro, citiamo enricricos: Se ti piace il genere, prendilo. Ha anche un'ottima grafica, per quanto concerne i bug, invece, sentiamo cosa dice painmaker87: Se ti scarichi e installi l'ultima patch, i bug spariscono, ma a me sinceramente il gioco non piace. È troppo dispersivo e all'inizio ti lascia spaesato, senza un cenno di tutorial che ti dia una mano. Vero, ma puoi stare tranquillo Uvaldon92, lungo com'è, troverai di certo il tempo per imparare a giocare alla grande.

IN BREVE

Soddisfare la tua richiesta mi sembra un po' difficile, visto che elenco le opere recensite tutti questi destini! Rischierei di ridurre spazio al testo principale, indicando i requisiti minimi e quelli consigliati al di là di un'idea sufficientemente precisa ai lettori del tipo di PC necessario per far funzionare il gioco, senza entrare troppo nello specifico. Quando il tratta di titoli particolarmente importanti, come ben sai, siamo soliti dedicare una spazio apposito, all'interno della recensione, che ne illustri nel dettaglio le specifiche tecniche.

Carissimo Nemesis, ho un quesito semplice per te, che sai sempre tutto. I miei genitori hanno acquistato una TV al plasma abbastanza grande (42 pollici), collocandola nel salone vicino al PC. La prima cosa che ho pensato è stata: quanto sarebbe bello poter collegare, di tanto in tanto, il mio PC alla TV per vedere in formato gigante giochi e video? Cosa mi occorre per farlo? Grazie infinite.

Go

Ti serve semplicemente un cavo VGA abbastanza lungo per collegare il PC alla TV. L'unico accorgimento che dovrai adottare riguarda la risoluzione: consulta il manuale della TV e cerca fra le specifiche quale sia la risoluzione del pannello (solitamente, può essere di 1024x768, 1330x768 o, in caso di display Full HD, di 1920x1080). Tieni presente che, collegando il PC alla TV, è possibile che tu debba modificare anche le impostazioni video di alcuni giochi. In certi casi, al momento dell'avvio del gioco, avrai accesso a un menu di opzioni che ti permetta di scegliere la risoluzione più adatta. In altre occasioni, invece, sarà necessario adattare con il mouse il file di configurazione presente nella cartella d'installazione del gioco e modificare "a mano" i valori della risoluzione.

Davvero, mi intristisce leggere frasi come "compro una montagna di giochi, ma ne finisco solo un paio". Perché? Non sarebbe più bello e gratificante acquistarne la qualità e, solo allora, apprezzarne la quantità?

Non prendere queste mie parole come un rimprovero, piuttosto considerale un consiglio che ti permetta di non incappare in situazioni come quella da te citata (cioè, scoprire solo "per caso" che un gioco comprato e poi snobbato è, in realtà, una piccola perla) e di goderti al meglio il tuo hobby.

UN PARAGONE PESANTE

Cara Nemesis, l'altro giorno, bazzicando su vari forum, ho proposto il seguente argomento: "Half-Life 2 vs Bioshock". Come prevedibile, è esploso il finimondo. In poche ore, sono state scritte pagine e pagine di commenti. C'è che predilige il capolavoro di

dal Forum di
gamesradar.it

ARCADE NEL SANGUE

È bello cercare sempre dei confronti tra titoli. Io fa, con attento occhio critico, il nostro Sherif, autore dei Thread "Sego Rolly... nemico di DIRT o Corbon"? Scrive di aver: Letto su vari forum che non è così simulativo come doveva essere. È puntato molto sulla semplicità, insomma sembra quasi un arcade. Il gioco è uscito anche su PC non so da quanto, ma il demo è disponibile soltanto sulle console. Il fatto è che mi attira molto e avrei intenzione di prenderlo. Chiedo a voi qualche notizia. Mi sa che hai letto dei forum un po' strani. Sherif, perché da che mondo è mondo Sego Rolly è stato fuorché simulativo. Come giustamente afferma endeko: Non è mai stato un capolavoro della serie puntare sul realismo, quanto invece su una giocabilità elevata. Divertimento immediato. Guarda caso, è nato per console e sale giochi. Qualitativamente, credo sia parecchio sotto la vetta di DIRT, anche se è molto più digeribile sulla maggior parte dei sistemi. Questo è un grosso punto a suo favore. In effetti, il nuovo Colin pace parecchio, mentre il rally di Sega gira più leggero. Per il parere ufficiale di GMC, trovate la recensione di Sego Rolly Revo su questo stesso numero.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscito a rispondere in questa pagina, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi - per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Carmelo
Donato
Enos
Giulio_goku87
Giuseppe
Lollo
Luca
Luca Toffini
Max
Payne BA
Sasuke
Squali



IN UN PARAGONE PESANTE

La città di Rapture sta ormai diventando un vero e proprio paradigma di paura, decadimento e atmosfera visionaria.

"I veri vincitori siamo proprio noi giocatori"

Da Un paragone pesante - The_Crimson_King

Valve e chi quello di Irrational, chi preferisce i Metrocop e gli Strider e chi, invece, gli Splicer e i Big Daddy. Nel leggere le opinioni degli altri ragazzi, però, ho riflettuto sul paragone che stavamo facendo, senz'altro molto impegnativo. Personalmente, credo che sia estremamente difficile scegliere il migliore tra questi straordinari titoli; tuttavia, dopo estenuanti ragionamenti, mi sono convinto della superiorità di *Half-Life 2*. Credo, infatti, che questo possa vantare un motore grafico molto più scalabile e, soprattutto, accessibile rispetto all'Unreal Engine 3, nonché una giocabilità più raffinata e varia di quella di *Bioshock*. Ma ciò che fa maggiormente la differenza sono le ambientazioni: certo, *Bioshock* sfoggia una Rapture con architetture meravigliose in stile rétro che, però, non è paragonabile all'incredibile varietà di *HL 2* (vedi Ravenholm, Highway 17, Nova Prospekt, eccetera).

Infine, aggiungerei che in *HL 2* vi è un "respiro" epico (battaglia di New Little Odessa, guerra civile) totalmente assente in *Bioshock*. Concludendo, credo che, al di là di discutibili paragoni, *Half-Life 2* e *Bioshock* rappresentino il meglio della produzione PC degli ultimi anni e che i veri vincitori siamo proprio noi giocatori, che potremo gustare fino allo sfinitimento queste vere e proprie opere d'arte, intrise di filosofia, di emozioni e di strade che, spesso, la vita reale fatica a offrire.

The_Crimson_King

Caro King, questo è proprio lo spirito giusto! Perché mai dibattersi in inutili discussioni per decidere quale gioco sia più bello fra due vere pietre miliari dell'intrattenimento virtuale? Se vuoi sapere qual è il mio parere e quale preferisco fra *Half-Life 2* e *Bioshock*, direi proprio che non saprei da che parte cominciare per abbozzare

una scelta. Vorrei sottolineare, però, che la varietà di ambientazioni di *Half-Life 2* è senz'altro un valore aggiunto notevole, eppure *Bioshock* nella sua "monotematicità" (se così vogliamo chiamarla) non sfugge affatto. Anzi, forse è proprio la sua forza.

Tu definisci epico il "respiro" di *Half-Life 2*, ma a me piace più parlare di atmosfera distopica, la stessa che - in modo diverso - pervade anche *Bioshock*. Se hai mai letto qualcosa di Dick, Orwell, Huxley e altri esponenti della letteratura distopica, capirai bene a cosa mi riferisco. Se non lo hai fatto, è un buon momento per iniziare! *Half-Life 2* ha un tono che oserei definire cinematografico, rispetto a quello di *Bioshock*, più letterario e d'atmosfera... insomma, tutti e due sono così simili, ma allo stesso tempo così diversi, che sarebbe inutile perdere tempo a decretare un vincitore. Vanno giocati entrambi, con la soddisfazione di sapere che esistono due titoli di pari e altissimo livello in circolazione.



dal Forum di gamesradar.

CONTROSENZO

Modificare il

codice del gioco è illegale. Detto questo, rimane curioso il gesto compiuto da Maxxi e da lui stesso descritto nel Thread "Giocare i MMORPG OFFLINE": Non so se sono l'unico, ma a me piace giocare i MMORPG come *World of Warcraft* offline, secondo le mie regole, esplorando l'enorme mondo a mio piacimento. Sono riuscito a farlo con WoW, però mancavano più o meno tutte le quest, quindi è abbastanza vuoto, insomma non simulavo il gioco online in nessun modo.

Giusto per non finire in prigione senza passare dal via, prediamo insieme a white_tiger che è una pratica illegale. Poi, per diritto di cronaca sposiamo la teoria di Darkless: Mettere offline un MMORPG priva il giocatore di qualsiasi stimolo a giocarlo. Se proprio dovesse servire a qualcosa, potrebbe essere utile per mettere in god mode il personaggio e andare a vedere, a mo' di giro turistico, i boss e le mappe di alto livello, che altrimenti sarebbe quasi impossibile provare.

Salvo deforcarsi anima e corpo al gioco. Finito il piccolo tour, tenersi un MMORPG offline non serve a nulla.

dal Forum di gamesradar.

A TUTTO VAPORE

L'evoluzione tecnologica, volendo intendere anche quella della distribuzione dei giochi e non solo quella inerente il loro sviluppo, non va giù a tutti. Chronos il pare aver perso le staffe per Steam e nel Thread "Dannato Steam [Sfogo]" gliene canta delle belle. Altro che agevolare i giocatori! Valve ha sempre fatto dei bel giochi, ma adesso per comprarli bisogna per forza pagare con carta di credito e aspettare che si scarichino in tre giorni. Dov'è la trepidazione del cercare il titolo nel negozio, il sentimento di avere una splendida scatola fra le mani? E poi, spezzettare un gioco come *Half-Life 2* in diecimila briciole... Amico, sei fuori dei gangheri, ma guarda che la situazione non è così disperata. Anche SLASH... è d'accordo sul fatto che il gioco deve essere inscatolato, ma bisogna considerare che, come scrive The <<Duke>>, Steam evita 30.000 scatole in giro per la camera, costa tanto quanto prendere un gioco in negozio, se non di meno, e non ha mai dato problemi. E poi, a sentire essemto2: i giochi su Steam li trovi tutti anche nei negozi, quindi non c'è da arrabbiarsi.

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a Fear the Spear [ITA] che ogni mese apre regolarmente il thread su Gamesradar.it sul nuovo numero di GMC!



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: matteobittanti@sprea.it

L'angolo di MBF

Ciao Matteo, ti scrivo per rispondere alle tue considerazioni sul mercato PC. Ho trovato particolarmente stimolanti i tuoi articoli sul futuro del computer game, ma volevo comunque aggiungere qualche spunto. In primo luogo, la varietà dei giochi PC è ineguagliabile. Titoli come *Spore* o la serie *The Sims* restano appannaggio del personal computer. Per quanto gli FPS siano migrati con successo su Xbox 360, gli RTS continuano a essere un'esclusiva PC - in termini di gameplay, non di effettiva disponibilità. Non so se hai provato un gioco di strategia con un joystick... Be', lasciamo stare! *World in Conflict* su PC resta un'esperienza unica e irripetibile. Idem per *Company of Heroes*, semplicemente impensabile su un Xbox 360. *Civilization* sta per arrivare su console, ma dubito che avrà lo stesso appeal della versione PC. Per tacere di serie come *Age of Empires* o *SimCity* (quest'ultimo praticamente ingiocabile su Nintendo DS). Inoltre, vorrei ricordare che le presunte "esclusive" per console, nella maggior parte dei casi, arrivano anche su PC. L'ultimo esempio è *Gears of War*, che nella versione per computer offre contenuti inediti. È solo questione di tempo prima che *Halo 3* faccia il suo debutto anche in versione tastiera e mouse. *Quake Wars*, *Unreal Tournament 3*, *Pro Evolution Soccer*

2008: tutti i migliori titoli per console sono previsti anche per PC. E che dire di *Bioshock*? Quale Xbox 360 e televisore HD riesce a visualizzare le risoluzioni ottenibili su un PC munito di un'ottima scheda grafica? Nessuno. Certo, il PC è meno "facile" di una console, ma offre infinite possibilità - non solo come macchina da gioco, ma anche come piattaforma multimediale e strumento per lavorare. E che dire delle patch? Ormai tutti i giochi per console o quasi richiedono delle correzioni post-pubblicazione. Gli utenti di *PlayStation 3* o *PSP* devono scaricare un aggiornamento del firmware ogni settimana, o quasi - alla faccia della comodità d'uso! Avete visto a scaricare un demo dal *PlayStation Store*? Ci vogliono ore. Non dimentichiamo, poi, la straordinaria crescita del MMOG, un fenomeno quasi del tutto irrilevante su console. Mettetevi il cuore in pace: *World of Warcraft* non arriverà mai su console. Il gaming online domina su PC. E non c'è nemmeno bisogno di abbonarsi a servizi come Xbox Live. Steam è gratuito. Xfire è gratuito. Provate a formare un "clan" su Xbox Live... Come, come? Non è possibile? Ma dai! Un discorso a parte, poi, andrebbe fatto per i cosiddetti "mondi virtuali" come *Second Life*. Criticateli quanto volete, ma restano un progetto interessante che, ancora una volta, può essere sperimentato - gratuitamente -

FILOSOFIA SPICCIOLA

Quello che segue è un'analisi di una lettera scritta da Nicola Ferrarise (info@confusionman.com), uno dei co-ideatori e organizzatori dell'evento Video Games History, una mostra dedicata alla storia del videogame che si è tenuta a Monza nell'ottobre 2006, in coincidenza con i World Cyber Games. «Nonostante l'evento sia stato preparato in poco più di un mese, il successo riscontrato è stato notevole» - scrive Nicola - «e questo ha spinto lo staff e il comitato alla creazione di un evento ancora più ambizioso: durante l'anno abbiamo stretto contatti, finalizzato acquisti e progettato idee volte a rendere l'edizione 2007 veramente spettacolare. Il nostro obiettivo è trasformare l'evento, unico nel panorama italiano, in un punto di riferimento a livello internazionale». Sfortunatamente, scrive Nicola, mai mano che il progetto proseguiva, le analisi degli organizzatori sono state frustrate da problemi di carattere economico. «Il bilancio complessivo di Monza del 2007 non permette di investire la somma necessaria per il nuovo VGH. Avremmo solo poche migliaia di euro a disposizione, oltre allo spazio espositivo. Troppi pochi, considerando quello che serve per organizzare un evento di questa portata. Chiediamo a te e ai lettori di GMC un consiglio su come riuscire a creare un evento che vuole raccogliere l'eredità lasciata da Play. Il mondo dei videogiochi (la mostra che si è tenuta a Roma nel 2002). Integrandolo con una maggiore interattività e varietà, includendo anche l'iscritto, la hit music, Twin Defusion, la scena Hardcore... Qualunque consiglio è ben accolto». Carlo Niccolò, un evento di questo tipo richiede dei finanziamenti privati, non pubblici. Una presentazione adeguata andrebbe cercata tra le aziende che hanno interesse a promuovere la cultura del videogame in Italia. A questo proposito, ti rimando ai "Titoli di coda".

solo su PC. Chi me lo fa fare di sborsare 600 euro per usare Home, la copia di *Second Life* per PS3 (peraltro posticipata al 2008)? Potrei proseguire per diverse pagine, ma il senso del messaggio è chiaro: a mio avviso, il panorama PC gode di ottima salute. È vitale, in fermento ed è molto meno macchinoso di quanto i produttori di console vogliano far credere. L'unica ragione per cui gli sviluppatori preferiscono le console al PC è economica: con le console, i profitti sono maggiori rispetto al PC. Non posso certo biasimarli, ma allo stesso tempo auspico meno ipocrisia da parte dei produttori. Complimenti all'intera redazione e buon lavoro.

Luca Magginioli
(gnopp@ul.it)

La diafrasi console-personal computer è tutt'altro che nuova. La contesa si è evoluta a livello formale - oggi le console sono diventate piattaforme ibride che emulano molte delle caratteristiche originariamente presenti solo sui personal computer - ma non sostanziale. Pur condividendo molte delle tue considerazioni, vorrei invitarti a fare un passo in avanti: forse, sarebbe utile considerare l'universo ludico come un ecosistema in continua evoluzione, un fenomeno complesso i cui singoli elementi (console, PC, piattaforme portatili e nomadi, Web...) contribuiscono, in differente misura, al progresso generale. Ogni piattaforma possiede punti di forza e debolezze, ma lungi dall'escludersi a vicenda, console e computer si integrano perfettamente, offrendo esperienze di gioco a mio avviso incommensurabili - giocare a *Bioshock* su PC è differente dal gustare il medesimo titolo su Xbox 360. Non si tratta di stabilire delle gerarchie: la qualità di un videogame non dipende certo dal tipo di risoluzione visualizzabile, bensì da un serie di fattori difficilmente quantificabili. Credo che sia necessario sviluppare un discorso sui videogame che trascenda antagonismi acrai, fondati su premesse tutt'altro che interessanti.



«La presunta esclusiva console arrivano inevitabilmente anche su PC, con contenuti inediti», scrive Luca Magginioli.



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: gmc.kevorkian@sprea.it

LA RICETTA DEL DOTTORE

Stimatissimi Lettori, questo mese ho deciso di introdurre l'aggiornamento ISTAT delle Domande dal Mese. Ovvero: alcune Domande che vi ho posto in passato vertevano su soldi e giochi - entrambi temi in cui ci sono novità mensili (tranne per quanto riguarda il mio conto in banca, in cui l'unica novità sarebbe scoprire com'è il mondo sopra lo zero). Di conseguenza, invito chi ha voglia a rileggersi qualche numero passato e vedere se ha una nuova risposta a una vecchia Domanda - a proposito di quanto si sarebbe disposti a spendere per un aggiornamento del PC, o a proposito dei giochi più attesi, eccetera. In più, seguitavo anche una nuova Domanda ispirata da una delle mail di questo mese: c'è qualche romanzo o saga letteraria non famosissima che vi piacerebbe vedere trasformata in un gioco (online, ovviamente)? Stupidissimi. Aspetto le vostre mail al solito indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it

Buongiorno Kevo, innanzitutto volevo invitarvi a desistere dai tuoi piani di conquista del mondo, dato che non potrai mai competere con me, l'azionista di maggioranza della megacorporazione per cui lavoro (a un livello abbastanza infimo...) l'uomo con la valigetta di Half-Life. In ogni caso, potresti guadagnarti un posto come vicere della galassia #22 (anche detta Via Lattea). La mia domanda è la seguente: "Cosa ne pensi di F.E.A.R. Combat?" Certo non siamo ai livelli di Quake 3, ma guarda il lato positivo: è gratis, ha la migliore grafica in circolazione, le armi sono molto ben bilanciate, lo SlowMo è eccezionale e, se non bastasse, c'è un'ottima presenza italiana, caso mai qualcuno volesse fare un clan senza imparare la lingua di Albione (o, ancora peggio, il tedesco). Tu che dici? Ci giochi ogni tanto? O sei uno di quei puristi che, avendo trovato la perfezione in Quake 3, non vuole più abbandonarlo?

Harlequin

P.S.

Ho fatto bombardare sia la scuola per supercattivi di Kuala Lumpur, sia l'altra. Non avresti dovuto tradirti con tanta leggerezza.

P.P.S.

Secondo me, le tue vecchie glorie sono Doom, Quake 1-2 e, magari, (perché no?) il primo Civilization.

P.P.P.S.

So qual è il tuo vero nome, ma non lo rivelerò ai sensi dell'articolo 3, comma 4 dello statuto dei supercattivi.

Mio giovane Harlequin, sono lieto di sapere che sei azionista della MCDM (MegaCorporazione Del Male). Il fatto che tu ritenga di averne la maggioranza significa, semplicemente, che non ti tieni aggiornato sulle fluttuazioni del mercato, dunque non sai che, grazie a una OPA lanciata al momento giusto, sono riuscito a rendere carta straccia le vostre azioni, e ora la MCDM è

Online con [GMC]KEVORKIAN



controllata dalla mia IDK (Impero Di Kevorkian) Inc. Detto questo, trovo che F.E.A.R. Combat sia un ottimo gioco, con uno dei migliori rapporti prezzo/qualità mai visti (ahaha). Sarò sincero e ti dico che sarà ben difficile trovarmi online, visto che sono piuttosto nostalgico e inizio a fare fatica ad abituarmi a meccaniche che non siano quelle che conosco da quasi un decennio. Ammetto anche che, nel caso di F.E.A.R. Combat, la cosa mi dispiaccia particolarmente - mi pare che ci sia una gran bella scena, e non faccio fatica a credere che diventerà anch'esso un classico come Q3 o CounterStrike. Parlando dei tuoi vari post-scriptum (sì, lo so che il plurale dovrebbe essere post-scripta, ma siamo tra amici, no?), sono felice che tu abbia abboccato all'amo "scolastico" ed eliminato una gran parte dei miei rivali, mentre mi delude un po' il fatto che non ti sia dimostrato un po' più fantasioso a proposito dei giochi. Insomma, se fossero stati così semplici, non avrei posto la domanda, no? Per il nome invece, ti risponderò come ho risposto alle ultime diciemila

persone convinte di saperlo: no, non lo sapete. Nessuna delle ipotesi proposte finora è corretta. Il mio segreto è sicuro. Maramao.

Ciao Kevo.

Volevo farti una piccola domanda su un Mod multiplayer per HL 2 che si chiama Fortress Forever. Sai, per caso, se è uscito? Se la risposta è un no, sai come procedono i lavori?

Grazie anticipatamente e cari saluti da
FREEMAN

PS: FREEMAN come Gordon Freeman, non come Morgan Freeman (l'attore)

Ciao Freeman - la piccola risposta è "sì". Fortress Forever è uscito il 17 settembre, quindi potresti addirittura esserne già in possesso; in caso contrario, scaricalo dal sito ufficiale (www.fortress-forever.com) o da uno dei mirror elencati in quella pagina. Già che ci siamo, spiego per gli altri di cosa si tratta: FF è una sorta di rivisitazione del classico Team Fortress, sviluppata da un team indipendente che, immagino, non aveva voglia di aspettare il Team Fortress 2 ufficiale.



Come l'originale, *Fortress Forever* è un gioco di squadra basato su classi (ce ne sono nove in tutto), che però dovrebbe essere un po' più accessibile per chi è alle prime armi e, soprattutto, dovrebbe rendere più agevole l'ingresso in partite già cominciate. Se l'idea vi stuzzica, fatevi un giro sul sito, dove potete trovare filmati, schermate, forum e quant'altro.

Carissimo Kevo, visto che recentemente ti sei professato amante degli MMORPG più che degli FPS, ne approfitto per chiedere la tua opinione su un argomento piuttosto scottante: il "gold-farming", ovvero quell'attività (ormai professionale) che consiste nel passare decine di ore in gioco a raccogliere denaro, oggetti, eccetera, per poi rivenderli per soldi veri. Ritengo, e molti la pensano come me, che l'unico risultato di questo tipo di situazione sia quello di sminuire chi gioca veramente e si "suda" quello che ottiene. Che senso ha passare dieci ore ad ammazzare mostri per raggranellare qualche moneta, quando basta andare sui siti giusti e procurarsene il triplo con cinque euro? Che senso ha trascorrere mesi a macinare livelli, quando chi ha i soldi può arrivare al livello più alto pagando qualche centinaio di euro? Come avrai notato, non ho fatto nomi né di siti, né di giochi specifici, un po' per non fare pubblicità di nessun tipo, un po' perché la stessa situazione si presenta ovunque io abbia guardato (e quindi, immagino, anche altrove). Che ne pensi?

David [93]

Eccellente David, la tua mail casca a fagiolo e vale quasi quanto una risposta alla Domandona del mese scorso, il che ti rende un chiaroveggente. Fossi in te, inizierei a scommettere sui cavalli. Oppure, se vuoi perdere i tuoi soldi in modo più pratico, spediscimeli in busta chiusa, grazie.

Detto questo, convergo con te che la situazione sia piuttosto imbarazzante: ho fatto qualche ricerca e ho trovato che è davvero la maggior parte dei giochi a essere "macchiata" in vari modi, e ciò mi porta a ritenere che il mercato sia davvero allettante per chi trae profitto dalla cosa - tant'è che pare ci siano ormai migliaia di persone (perlopiù in Cina e in Sud America) che lavorano nelle cosiddette "gold farms", giocando ininterrottamente per qualche spicciolo all'ora.

Ancora più triste, però, è stato scoprire che qualcuno ha sviluppato un programma per un celebre MMORPG (mi adegua e non faccio il nome), che viene pubblicizzato come qualcosa che "fa tutto quello che farebbe un giocatore", e il cui scopo è di macinare livelli senza stare davanti al PC. Capisco che qualcuno possa aver già passato dei mesi a sviluppare un personaggio e che, magari, non abbia voglia di ricominciare dal primo livello, però mi chiedo quale soddisfazione possa dare finire un gioco (perché si tratta di quello) senza nemmeno vederlo.

Caro Kevorkian, sarò brevissimo: ho appena letto la vostra anteprima di *Tabula Rasa* e volevo chiederti cosa ne pensi, visto

che sembra un mix dei tuoi generi preferiti.

Prabir Suresh

Ah, che meraviglia scoprire che qualcuno condivide i miei gusti letterari - hai preso il nome da "Teranesia", vero? Comunque, a proposito di *Tabula Rasa*, posso dirti che non sono ancora riuscito a formarmi un'idea precisa. Ci sto giocando da qualche tempo, e non ho ancora capito se mi entusiasma o mi lascia indifferente. Cioè, è vero che le meccaniche sono assolutamente affascinanti e la grafica è notevole anche sul macchinario che uso attualmente, però le parti che il maestro Lord British ha voluto prendere da sparattutto e MMORPG non sono quelle che avrei preso io. Per esempio, il fatto che ci sia il "blocco del bersaglio" inficia un po' la parte FPS, per quanto mi riguarda - dove va a finire l'abilità del giocatore, mi chiedo, se si può mirare semplicemente con un tasto? Sul versante MMORPG, invece, non amo molto le "istanze", che mi sembrano del tutto contrarie allo spirito del genere: se si combatte sempre da soli o con lo stesso gruppo, il resto del mondo diventa una banalissima chat, buona solo per trovare qualcuno con cui andare a bastonare il simil-drago di turno. Comunque, mi riservo il diritto di cambiare idea tra qualche tempo: negli ultimi mesi, ci sono state variazioni considerevoli alle meccaniche e non faccio fatica a immaginare che, in futuro, ci sarà qualcosa che mi faccia apprezzare anche gli elementi che ora mi lasciano perplessi.

BRAVO
FOTOGRAFO
DI GUERRA

Ave, o onnipotente!
Me ne andavo per le tranquille lande di Aseroth, quando ho deciso che non potevo fare un passo in più senza un bel boccale di birra. Così, sono entrato nella locanda di Shatrah e... Oh My God! Anche qui? Questa donzella è il tuo cagnolino? Non dirmi che non la riconosci. Manca solo che, avvicinandosi, si metta a dire "That's hot!" o cose del genere. Sapete che vi dico? Mi è passato la testa.

DevilCris



Ecco, DevilCris, altre persone si sono applicate il titolo di Bravo Fotografo di Guerra nei numeri passati, ma devo ammettere che, in questa circostanza, hai vinto di numero. Comunque, gli altri concorrenti hanno dimostrato un notevole spunto (una menzione per il buon Ideardo e il suo nartaplogo Guybrush), ma l'erediterà di *World of Warcraft* prende l'intero universo del Personaggi Improporzionali e se ne fa un nuovo cappottino per l'animaleto da compagnia del momento. Amica mio, tu hai visto come non vedevo vincere dai templi di Giulio Cesare. Peccato non ci fosse nulla in palio, vero? E ora...

Il nuovo tema

"I Cavalieri Ggdi!", che sono come i cavalieri Jedi, ma un po' più barocchi e ridicoli. Valgono le immagini prese in qualsiasi gioco qualcuno faccia finta di essere un cavaliere Jedi, senza però che gli risca (quindi, niente *Gothics*, né altri titoli basati effettivamente sulla saga di "Guerre Stellari"). Punt bonus se il cavaliere Ggdi in questione è veramente indolico e inappropriato. Come al solito: l'indirizzo è gmc.kevorkian@sprea.it - aspetto le vostre schermate!

STOCK
COMPUTER



LA PAROLA A SKULZ

Mi fa piacere notare che sono sempre di più i lettori che decidono di collaborare attivamente alla nostra cara rubrica delle soluzioni, scrivendo alla sezione Linea Diretta. Insieme, le cose si fanno meglio e tutti viviamo felici e contenti. Tutti, tranne i tanti cui GMC non è riuscita a rispondere questo mese... ma lo farà il prossimo!

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

MARTIN MYSTÈRE: OPERAZIONE DORIAN GRAY

B Caro Skulz, ho un problema con il gioco *Martin Mystère: Operazione Dorian Gray*. Mi sono bloccato nel corso del settimo atto, quando devo trovare il laboratorio segreto del professore. Osservo il tappeto, l'affresco in alto e anche il quadro con Caronte. Quando vado ad analizzare la libreria centrale, ottengo sempre lo stesso commento sulla Divina Commedia, ma senza che il libro diventi un oggetto a parte. In pratica, il cursore non si ferma mai su un volume con il nome di Divina Commedia. Di conseguenza, quando voglio utilizzarlo/postarlo, Martin si limita a dire che non può. Spero in un tuo aiuto. Grazie.

Delacroix

R Ciao caro, non ricordo di aver incontrato un simile problema durante il gioco. Forse l'inghippo dipende dalla corretta esecuzione delle azioni, quindi proviamo a fare un rapido ripasso. Innanzitutto, bisogna recuperare il pacchetto nello studio, poi andare nella proprietà Elumberg ed entrare nella stanza posta prima della biblioteca, quella in cui si trovava il tagliacarte. Il secondo pacchetto è sul divano e va raccolto prima di utilizzare il medaglione di Erika sulle scatole in modo da scoprire una combinazione, che per comodità ti



■ Rimarrà il nostro Martin a risolvere il "mystère" del passaggio segreto? Con l'aiuto di GMC, certo che sì.

spiffero qui: **2, 3, 1, 3, 3, 1**. Una volta aperta la scatola, bisogna infilarsi dentro le pietre seguendo l'ordine suggerito dallo stesso Martin. Fatto ciò, si tratta di procedere nella stanza di fianco e aprire il passaggio segreto, scendere per le scale e prendere i documenti sulla seggiola.

STALKER, SHADOW OF CHERNOBYL

B Ciao Skulz, è la prima volta che ti scrivo. Prima di tutto vorrei fare i complimenti alla redazione e a Nemesis per le sue grandiose risposte. Ora

torriamo a noi due, ho un problema con *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*. Sono ancora alla prima missione: non riesco a uccidere tutti i banditi e a trovare la chiavetta. Mi potresti dare alcuni trucchi? Grazie.

Tebale

R Ciao Tebale, di trucchi che possano esserti utili non ce ne sono. Spero che un paio di consigli riescano comunque aiutarti a uscire dai pasticci. Per eliminare tutti i nemici, puoi scegliere di restare in gruppo o di esporti da solo. Ti

gamesradar.it

Per scambiarsi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto MondoComputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabbie per PC.



Linea diretta

R "Onnigiacante Skulz, sommo cavaliere dei giochi virtuali, ti mando questa lettera per rispondere ad Alessio, che nel numero di settembre ha chiesto supporto per *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*." Ciao Stefano, vedo che la faccenda è lunga, quindi ti lascio

subito la parola. "Dopo che Farah ci ha menati per bene alla piscina, ci ha portato via spada e pugnale, e lasciato l'amuleto come ricordo, ci svegliamo in una specie di tomba, completamente disarmati contro un esercito di mostri. Alessio, hai già notato i fasci di luce e gli specchi? Allora osserva

anche la bellissima spada arancione, che molti chiamano La Spada dello Scorpione, sull'altare in mezzo alla sala. Purtroppo, non la puoi prendere subito, perché è bloccata da una maledizione, e se la tocchi perdi energia. Per entrare in possesso devi deviare con gli specchi il fascio di luce, in modo da

fargli colpire il simbolo alla base dell'altare, dalla parte opposta rispetto alla porta da cui sei arrivato. Non preoccuparti, potrai fare tutto con calma, perché i mostri non ci arrivano! Sarai facilitato dal fatto di esserti impraticato nella biblioteca, molti capitoli e salvataggi fa. Inoltre, la spada è in grado di

La parola all'esperto

Prince of Persia: Spirito Guerriero

D Ciao mitico Skulz, sono bloccato nel bellissimo *Prince of Persia: Spirito Guerriero*, precisamente nel livello in cui devo salvare la ragazza vestita di rosso, che sta combattendo contro la donna in nero. Il problema è che non riesco a sconfiggere quest'ultima, perché mi fa un sacco di combo e non riesco a combinare nulla. Ho provato a batterla ricorrendo ai soli colpi di spada, scappando dopo tre affondi, ma il risultato è inconcludente. Cosa devo fare? Aiutami tu! Ti ringrazio anticipatamente.

Frankie

R Ciao Frankie, la tizia che ti procura tanti grattacapi si chiama Shadee ed è armata con due lame micidiali, che utilizza alla grande nelle combo. Una di queste ultime, in particolare, è composta da cinque affondi e da una mossa finale. Quando esegue tale combinazione, devi parare tutti i primi colpi e approfittare dell'intervallo prima dell'attacco finale per controbuttare. Per riuscirci, però, è necessario passarle alle spalle utilizzando la rotolata del Principe. L'altro attacco temibile di Shadee consiste in un calcio molto potente, dal quale non puoi proteggerti mantenendo la posizione

di parata. Quindi, evita di stare troppo vicino alla tua nemica e appropinquati solo quando sei sicuro di poterla colpire alle spalle. Questo, però, non significa che le puoi prendere troppo comoda, perché l'obiettivo è proteggere la ragazza in rosso. Quando vedi che il boss cerca di aggredirti, stuzzicalo subito con qualche colpo rapido e poi allontanati. Per riuscire a sconfiggere Shadee, avrai bisogno di entrambe le armi che sei in grado di maneggiare, perciò, nel caso in cui dovessi rimanere senza lame, corri subito nell'armeria che si trova sul versante sinistro dell'arena di combattimento.

suggerisco la seconda soluzione e ti chiedo anche di non metterti a ispezionare i corpi abbattuti mentre lo scontro è ancora in atto, perché l'importante, in questa fase, è tenersi sempre in movimento. Poi, a pratica è conclusa, fai pure incetta di medikiti e munizioni. Quando hai le tasche piene, raggiungi il punto indicato sulla mappa, salva Nimble e parlagli per fare in modo che ti consegni la chiave.

HIDDEN & DANGEROUS 2

B Ciao Skulz, sto giocando al bellissimo *Hidden & Dangerous 2* e mi

trovo alla missione del castello, nella campagna austriaca. Non riesco a trovare l'ufficiale per consegnargli i documenti! Come come un matto ovunque, ma nessuno che se li pigli, questi maledetti documenti! Grazie fin da ora. Sei grande!

Lucignolo

R Ciao amico del paese dei balocchi, vediamo di trovare una pratica soluzione al tuo caso. Appena entrato nel castello, il tuo complice in incognito scambierà due chiacchiere con una guardia, dopodiché riceverai l'ordine di recarti nel cortile dall'ufficiale addetto alla burocrazia. Segui le

direttive e, in maniera disinvolta, infilati nel portico fino a raggiungere il luogo dove vengono vidimati i documenti. Deposita le tue scartoffie nella scatola e torna nel punto in cui è iniziato il livello, in modo da poter dire ai soldati dove devono piazzare le casse. Da ora in poi, puoi andare a spasso dove ti pare con l'obiettivo di trovare il tuo contatto. Certo, però, è meglio se lo fai senza muoverti troppo in mezzo al cortile e alle stanze, cercando di transitare soprattutto per il corridoio e mai troppo vicino ai gruppi di soldati.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

B Ciao Skulz, vorrei il tuo aiuto in merito al gioco *Brothers in Arms: Earned in Blood*. Non riesco a superare il livello in cui mi si dice di trovare i panzerfaust, per distruggere il carro armato tedesco. Quando cerco i panzerfaust, il cingolato mi uccide. Resto in attesa del tuo aiuto.

Alberto

Ciao Alberto, come avrai capito, il solo modo per sbarazzarsi del carro è ricorrere ai panzerfaust. Dopo che li hai trovati, percorrendo il sentiero che si allontana verso ovest dalla strada principale e sottraendoti al gruppetto di nemici, evita comunque l'attacco frontale con il cingolato e cerca di prenderlo ai fianchi.

NEL DVD

Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD del demo, allegato all'omonima edizione di GMC All'Interno del DVD, le guide sono in formato PDF.



Questi dal passato Emergency 3

D Illuminato Skulz, se trovi un po' di tempo tra i tuoi molti impegni, ti prego di aiutarmi a risolvere un problema con un livello di *Emergency 3*. C'è un incidente stradale e mi viene chiesto di rendere sicura la strada. Ho provato in tutti i modi, ma poi arriva una macchina a tutta velocità e supera le barriere. Ti ringrazio in anticipo. Un saluto.

cesarevaleriomagnaugusto

R Ciao caro lettore dal nome lunghissimo, non sono un grande esperto di sicurezza stradale e non mi viene in mente nulla di meglio che buttarsi sull'asfalto qualche sporco trucco. Mi rendo conto che questa non sia la soluzione ottimale, quindi spero mi scuserai. Mentre giochi, prova a digitare il codice **hocus**, la cui corretta immissione ti verrà confermata da un messaggio relativo all'attivazione dei trucchi. A questo punto, premi contemporaneamente **CTRL**, **MAIUSCULO** e **F10** per sbloccare tutte le missioni, oppure piglia **CTRL**, **MAIUSCULO**, **F7** per superare indenne solo quella in corso.



Le mitragliatrici, da sole, non bastano a distruggere i corazzati in *Brothers in Arms*: ci vogliono i panzerfaust.

abbattere i muri e utilizzare le sabbie dei tempi! Grazie sommo Skulz per avermi permesso di aiutare Alessio nel suo intento, mi congedo, e buona giocata a tutti!

D "Egredo Skulz, ti scrivo per un aiuto nel gioco *Loki*." Raccontati tutto, caro Valter. "Sono bloccato nel combattimento con il primo boss, ovvero il grosso lupo. Dovrei

farlo arrabbiare e farmi inseguire fino alla trappola magica. Infatti ci provo, ma quando arrivo alla trappola, questa non scatta. In cosa sbaglio? Devo fare qualche altra operazione? Ti faccio i complimenti per il tuo utilissimo lavoro e spero in un tuo aiuto. Grazie mille in anticipo." Valter, io invece mi scuso in anticipo, perché mi vedo costretto a ricorrere all'aiuto dei miei "collegi" lettori.

D "Leggendario Skulz, ho due problemi con *Two Worlds*. Il primo è questo: dopo aver esplorato tutta o quasi la mappa, arrivo al castello dove è custodito l'ultimo frammento della reliquia, ma non riesco a entrarci, il secondo: ho provato a installare il gioco su un altro PC (naturalmente, il titolo è regolarmente acquistato e registrato), ma non mi accetta il codice che ho ricevuto al telefono.

Se dovessi acquistare un altro PC, come posso installare nuovamente il gioco? Grazie e a presto, sei grande!" Ma lo sai, cara Marina, che di *Two Worlds* conosco troppo poco per poterti aiutare direttamente con il primo problema. E aggiungo: a buon tempo poche parole... Quanto al secondo, mi documento di persona e cerco di darti una risposta, magari già nel prossimo numero di GMC. Ciao.

SCOOP

prima occhiata

UNA STORIA INTRICATA

La trama di F.E.A.R. non era facilmente comprensibile. Da un lato perché parte del gioco originale è stata tagliata, per vari motivi, quindi non è stata inserita nell'incarnazione versione definitiva; dall'altro perché, per interpretare correttamente la complessa sequenza di eventi, era necessario ascoltare con attenzione decine di segrete telefoniche, ed era facile perdere il filo. Per chi volesse fare un ripasso, consigliamo di visitare wikipedia, che alla pagina <http://en.wikipedia.org/wiki/F.E.A.R.> spiega nel dettaglio e in inglese gli accadimenti narrati da Monolith. Esiste anche una pagina italiana dedicata al gioco (sostituisce l'iniziale "en" con "it" per raggiungerla), ma contiene meno informazioni.

PROJECT ORIGIN

Anche senza numeri nel titolo, si tratta del seguito di un famosissimo sparatutto per PC.

SVILUPPATORE Monolith GENERE FPS
CASA Warner Bros. Interactive INTERNET www.3dh.com

PROJECT ORIGIN CI FARÀ SALTARE SULLA SEDIA PERCHÉ:

- È il seguito ideale di F.E.A.R.
- L'ottima I.A. dei nemici è stata ulteriormente migliorata.
- L'horror e lo splatter si addicono a uno sparatutto.
- Le bambine insanguinate e violente incutono da sempre angoscia.

**DATA DI USCITA
INVERNO
2008**

IL copyright è croce e delizia di sviluppatori e artisti. Garantisce introiti e protezione delle idee, ma porta anche a tanti litigi.

Ci riferiamo a questioni delicate e di difficile comprensione, come quelle che hanno obbligato i Monolith, gli sviluppatori di *F.E.A.R.*, ad abbandonare il nome per il seguito del loro best-seller. Dopo la separazione da Vivendi, infatti, quest'ultima ha mantenuto i diritti sul nome *F.E.A.R.*, ma la trama, compresa l'inquietante bambina Alma, è rimasta con Monolith. Di conseguenza, i programmatori hanno pensato bene di chiedere ai propri fan dei suggerimenti su come battezzare ciò che sarebbe dovuto essere *F.E.A.R. 2*. La scelta è ricaduta su *Project Origin* e il gioco riprende l'azione esattamente da dove si interrompeva *F.E.A.R.*, cioè dopo l'esplosione del complesso Armadum. Mentre gli agenti del First Encounter Assault Recon sono alle prese con le peripezie viste nell'espansione *Extraction Point*, noi interpreteremo un membro delle Forze Speciali la cui missione viene interrotta dalla furia distruttiva della sinistra Alma... scatenata sull'intera città di Auburn.

Le intenzioni di Monolith sono chiare: niente stravolgimenti della struttura, ma un seguito ideale che riprenda per filo e per segno il precedente successo, con migliori tecniche e rifiniture di vari aspetti. Secondo le promesse dei programmatori, ci saranno effetti grafici più strabilianti, ambientazioni inedite, scenari con più oggetti da distruggere e - infine - un'Intelligenza Artificiale decisamente

La tattica sarà: entrare, attivare lo slow motion e farli tutti scocchi.

Lo stile è rimasto quello che abbiamo apprezzato in *F.E.A.R.*, ma Monolith ci ha assicurato di aver migliorato numerosi aspetti del motore grafico.

"SEGUIRE LA TRAMA NON SARÀ UN'IMPRESA BANALE"

migliorata. È ancora presto per sapere con certezza se quanto detto verrà mantenuto, ma il poco che abbiamo visto di *Project Origin* lascia ben sperare, soprattutto per quanto concerne le piccole aggiunte che possono fare la differenza.

I giocatori non soffriranno più di un complesso d'inferiorità nel vedere i nemici rovesciare gli scaffali per trovare riparo, dal momento che anche il protagonista sarà in grado di avvalersi di tale possibilità. Monolith ha rimediato anche alla poca varietà dei nemici, aggiungendo avversari dotati di poteri soprannaturali e implementando un sistema di fazioni che consentirà al protagonista di metterle l'una contro l'altra e, come il proverbiale "terzo", di godersi i risultati.

Il breve demo che ci è stato messo a disposizione ci ha visti combattere contro una serie di soldati mentre, contemporaneamente, una strana creatura appariva e spariva, deliziandoci dal momento che, nei suoi brevi interventi, tendeva a fare fuori gli avversari. Ci è voluto poco tempo, però, per cadere in un'imboscata del malefico esserino che, mentre ci trovavamo faccia a faccia, è andato in pezzi in una sanguinolenta esplosione causata da una forza oscura. A quel punto, è apparsa Alma, che ci ha sussurrato "We all fall down" ci diamo tutti, lasciandoci presagire che, anche questa volta, seguire la trama non sarà un'impresa banale.

**GIUCHI
COMPUTER**

ATTENDERE PREGO!

Torneremo alle prese con la furia di Alma nell'inverno 2008.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Monolith
- **Provenienza:** Washington, USA
- **Nati nel:** 1994
- **Storie:** Dopo una serie di giochi più che altro educativi, Monolith ha iniziato a sollecitare gli sensi dei giocatori pubblicando il mensile *scorduto* Blood, per poi conquistarsi piena la fiducia degli appassionati con capolavori del calibro di *No One Lives Forever 1* e *2*, *Alien vs Predator 2* e *TRON 2.0*, e, naturalmente, *F.E.A.R.*
- **Li conosciamo per:** Oltre ai titoli citati sopra, *Shogun*, *Blood, Blood & Condemned*, *Criminal Origins*, *The Matrix Online*.



L'autunno incalza, ma per noi giocatori è una vera e propria primavera, un fiorire di novità, di titoli di spicco e di fredde serate trascorse scaldandosi al dolce tepore dei dissipatori. Preparatevi a scoprire tutte le primizie più importanti del mondo dei PC.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo del videogiochi

A cura di Elisa Leanza

FPS

TIMESHIFT

L'unico FPS con "il Rewind". E Vasco Rossi non c'entra.

GALLERY

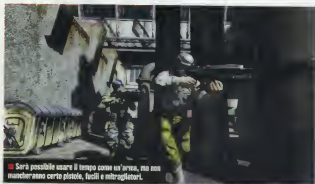


In la grafica promette levitate, così come gli effetti dedicati alle deformazioni del tempo.



SE vi è mai capitato di giocare a un FPS, avete ben presente che effetto fa vedere un headshot, ossia il risultato di un colpo ben mirato alla testa.

C'è un sacco di sangue e il numero di dettagli scabrosi aumenta o diminuisce in base allo stile del gioco. Fin qui, tutto normale. Ma cosa succederebbe se assisteste a un headshot al contrario? Vedremmo la testa ricomporsi, il sangue rientrare nella sua giusta sede e il proiettile uscire in retromarcia nel giro di una frazione di secondo. La scena può sembrare assurda, ma è assolutamente all'ordine del giorno in *TimeShift*, dato che in questo FPS saremo noi a controllare il fluire del tempo, usandolo come una vera e propria arma. Sarà possibile fermarlo, mandarlo indietro e farlo proseguire al rallentatore, guadagnando dei poteri da veri supereroi. Immaginate la soddisfazione di trovarsi davanti a un nemico, congelare il tempo per qualche secondo, rubargli la pistola e poi farlo ripartire. Il poveretto si troverà disarmato e, prima ancora di



Sarà possibile usare il tempo come un'arma, ma non mancheranno certo pistole, fucili e mitragliatori.

"Saremo noi a controllare il fluire del tempo"

capire cosa sia successo, verrà ucciso dalla sua stessa Magnum.

Questa possibilità conferisce al giocatore un controllo pressoché totale sul mondo che lo circonda, ma l'indubbio vantaggio tattico che ne consegue sarà inutile senza un po' di materia grigia. Di tanto in tanto, infatti, sarà necessario mutare il fluire del tempo per risolvere determinati enigmi e per salvarsi da situazioni disperate. Capiterà di trovarsi su un ponte pericolante che crolla nel bel mezzo di una sparatoria, o anche solo di dover attraversare piattaforme in bilico, sulle quali solo un tempo rallentato è in grado di garantire la sopravvivenza. Infatti, fermando il tempo, l'oscillazione non permetterebbe di raggiungere l'altra sponda, mentre a velocità normale

si finirebbe per cadere a causa della pendenza.

Come si suol dire, da grandi poteri derivano grandi responsabilità, e da grandi responsabilità date al giocatore derivano diabolici enigmi. L'idea alla base di *TimeShift* è buona e, se avete provato il brivido del rallentatore con *Max Payne* e *Stranglehold*, sicuramente sapete quanto può essere divertente manipolare il tempo. L'unico interrogativo rimane il design dei livelli e degli enigmi, che per sfruttare appieno una simile potenzialità dovrà essere ispirato e ingegnoso dal primo all'ultimo secondo di gioco.

Data di uscita: Fine Autunno
Internet: www.timeshiftgame.com

Guitar Hero III: Legends of Rock

Le divinità del rock gettano il loro occhio benevolo sui PC.

I rhythm game e i giochi a sfondo musicale sono stati dei veri e propri assenti ingiustificati su PC, negli ultimi anni. Per unire giocabilità e perennità, fino a poco tempo fa, era necessario ricorrere a titoli indipendenti come *Steepmania* e *Frets on Fire*, ma ora le cose stanno per cambiare. Dopo il grande successo di *Guitar Hero 1* e 2 nel mercato delle console, Activision ha deciso di portare il prossimo capitolo della serie anche su PC. La

conversione è stata affidata ad Aspyr, e sarà identica in tutto e per tutto alla controparte per console. Il gioco verrà venduto insieme a una chitarra di plastica con dei pulsanti colorati, con la quale dovremo scimmiettare dei veri chitarristi suonando la cascata di note che appare sullo schermo. Purtroppo, con sommo scorno dei nemici del cavi, al lancio non sarà disponibile una chitarra wireless, e saremo costretti a destreggiarci con una classica presa USB. E se volessimo fare una partita rapida, magari in un momento in cui non abbiamo modo di estrarre la chitarra? Aspyr ha pensato anche a questo, includendo una bizzarra modalità interamente basata sulla tastiera. Certo, lo spirito rock del gioco può esprimersi al massimo solo con un controller adeguato, ma è senza dubbio positivo poter contare su un'opzione in più.

Data di uscita: Inverno
Internet: www.guitarhero.com



Rock senza limiti, finalmente anche su PC.

HALF-LIFE 2 EPISODE 3

La trilogia di Freeman verso la giusta conclusione...

... Ed era anche ora, aggiungiamo noi! Non perché *Half-life 2* non ci piacesse, ma perché la struttura a episodi non si è rivelata una scelta felice per Valve, che ha lasciato passare mesi e mesi tra un capitolo e l'altro, lasciando i giocatori con una disperata voglia di completare l'avventura di Gordon Freeman.

Ora, dopo le delizie dell'*Orange Box* (che ci ha dato non solo *Episode 2*, ma anche *Portal* e *Team Fortress 2*), Valve ha annunciato *Episode 3*, gioco che concluderà l'arco narrativo iniziato nel 2004.

Per il momento, non è trapelata nessuna informazione tecnica sul gioco, che sicuramente varterà delle migliori a quanto abbiamo visto in *Episode 2*.



Considerando che non è stata ancora annunciata una data di uscita ufficiale, non è da escludere l'ipotesi di vedere il tutto girare con un'ipotetica nuova versione del motore Source. Dal punto di vista della trama, invece, sappiamo che Gordon e Alyx vagheranno alla ricerca del Borealis, una nave che trasporta una misteriosa tecnologia sviluppata dall'Aperture Science, un piccolo ma fondamentale laboratorio segreto.

Data di uscita: Da confermare
Internet: www.steampowered.com



Questa immagine si riferisce alle immagini di *Episode 2*. Valve non ha ancora divulgato immagini ufficiali di *Episode 3*.

USCIRÀ

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● È abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci sono nemmeno

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan - Hyborian Adventures	Eidos	Autunno ●
Alan Wake	Microsoft	2008 ●
Alone in the Dark	Atari	Prima metà 08 ●
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Fine 2007 ●
Codename: Panzers - Cold War	EA	Primavera ●
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	EA	Primavera ●
Company of Heroes: Opposing Fronts	THQ	Autunno ●
Cryostasis	1C Company	2008 ●
Devil May Cry 4	Capcom	Fine 2007 ●
Dragon Age	BioWare	2008 ●
Duke Nukem Forever	2K Games	2008 ●
Elveon	10Tade	2007 ●
Empire Earth 3	Vivendi/Sierra	Autunno ●
Far Cry 2	Ubisoft	Inizio 2008 ●
Flight Simulator X: Acceleration	Microsoft	Fine 2007 ●
Frontlines: Fuel of War	THQ	Inizio 2008 ●
Gears of War	Microsoft	Natale ●
Gray Matter	Anascondi	Fine 2007 ●
Half Life 2: Episode 3	Valve	Fine 2008 ●
HellDorado Conspiracy	Atari	2007 ●
Hellgate London	EA/Namco	Autunno ●
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	2007 ●
Left 4 Dead	Valve	Natale ●
Lost	Ubisoft	2008 ●
Mass Effect	BioWare	2007 ●
Mafia 2	2K Games	2008 ●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Primavera ●
Penny Arcade Adventures	Hothead Games	Fine 2007 ●
Project Gray Company	EA	2007 ●
Project Origin	Monolith	2008 ●
Prototype	Vivendi	Primavera ●
Rogue Warrior	Bethesda	Fine 2007 ●
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008 ●
SBK 08-Superbike World Championship	Black Bean	Maggio ●
Silent Heroes	Paradox	Inverno ●
SimCity Societies	EA	Autunno ●
Sins of a Solar Empire	StarDock	Autunno ●
Space Siege	Sega	2008 ●
Spore	EA	Giugno 2008 ●
StarCraft 2	Vivendi	2008 ●
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	2007 ●
Tabula Rasa	NCsoft	Ottobre ●
The Club	Sega	Autunno ●
The Wheelman	Midway	Metà 2008 ●
TimeShift	Vivendi	Autunno ●
Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	Fine 2007 ●
Universe at War	Sega	Autunno ●
Unreal Tournament 3	Midway	Novembre ●
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	2008 ●

MMORPG WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

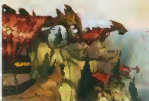
Nuovo richiamo di gioco di ruolo online per gli adepti di Blizzard.

La premessa per un altro capolavoro di serie, una nuova serie che aspetta l'addetto.



Sono trascorsi solo sei mesi dall'espansione *The Burning Crusade*, la prima di WoW, ma Blizzard ha già svelato i primi dettagli di *Wrath of the Lich King*, il gioco che impegnerà per centinaia di ore l'enorme community creata intorno al MMORPG più popolare della storia dei videogiochi.

L'annuncio è avvenuto all'ultima BlizzCon e ha buttato sul piatto alcuni interessanti dettagli, come zone inedite, dungeon e una nuova hero class, il Death Knight. Il nuovo continente si chiamerà



dedicate al PvP, tutte con edifici distrutibili, armi d'assedio e altre chicche su cui Blizzard ha preferito non sbottonarsi. Ci sarà l'immancabile aumento del livello massimo, che salirà a 80, che tra le altre cose sblocherà le quest necessarie a diventare dei Death Knight. Continuate a grindare, dunque...

Data di uscita: Da confermare
Internet: www.worldofwarcraft.com

Northrend, una landa ben nota ai fan di Warcraft, ai quali sarà già familiare a causa di *The Frozen Throne*. Sarà possibile visitare la città di Valgarde, roccaforte dell'Alleanza, abitata da un popolo simile a quello vichingo che sta rapidamente cadendo vittima dei poteri di Arthas, il re dei Lich (il Lich King del titolo). Dall'altro lato, ci sarà invece una gelida tundra, palesemente ispirata alle mistiche statue dell'isola di Pasqua, nella quale vivono i Tuskarr, umanoidi in stretto contatto con l'Orda. Saranno presenti nuove aree



RITARDO



MMORPG
GODS & HEROES: ROME RISING

Casa: Sony Online Entertainment
Sviluppatore: Perpetual Entertainment

Non si tratta del primo ritardo per *Gods & Heroes: Rome Rising*, il nuovo MMORPG di Perpetual Entertainment. L'annuncio viene da Chris McKibbin, amministratore delegato, che ha specificato che i motivi dello slittamento sono legati alla Bata, che sarà più lunga del previsto. Non è stata annunciata una nuova data d'uscita ufficiale, ma considerando la velocità con cui il mercato del gioco online si sta evolvendo, siamo certi che Perpetual non tirerà inutilmente in lungo.

Data di uscita: prima, 2006.
Data di uscita: 2006. Da confermare

EPS/Survival horror

DEAD ISLAND

Vacanza fai da te? Attenti agli zombi!

Ogni videogiocatore che si rispetti, quando gli viene data la possibilità di sfogare le proprie frustrazioni su un branco di orribili zombi affamati di cervelli, non si tira indietro.

È questo il teorema su cui si basa *Dead Island*, ultimo nato di Techland, che grazie all'apertura del nuovo sito ufficiale (www.deadislandgame.com) si mostra al suo pubblico con nuove immagini e filmati. L'ambientazione, come potete vedere, è una bucolica isola tropicale, paradisiaca per la natura e infernale per i suoi putrescenti abitanti. Il tutto funzionerà con un'inquadratura in prima persona e rispetterà i dettami del genere del survival horror. Non aspettatevi, però, un banale clone di *Resident Evil*, sovrano indiscusso del terrore videoludico. In *Dead Island* sarà possibile affrontare le orde di Non Morti a piedi o su uno dei tanti



Zombi su un'isola tropicale? E noi che ci aspettavamo balneare di luna e colare di baci...

veicoli disponibili, e la trama si svilupperà diversamente in base al modo in cui si interagirà con i personaggi non giocanti. Il tutto sarà condito con un motore fisico credibile, in grado di simulare correttamente anche le dinamiche del gas e dei liquidi.

Data di uscita: 2008
Internet: www.deadislandgame.com

PILLOLE

OPPOSING FRONTS CON QUALCUN PROBLEMA

Il fianco di *Opposing Fronts*, l'ultima espansione stand alone di *Company of Heroes*, pare essere circondato da diversi bug. Si parla di crash nella modalità single player, problemi di connessione (a disconnessione) in multiplayer e un bilanciamento non proprio perfetto dei nuovi schieramenti. Tra l'altro, THQ avrebbe implementato un sistema di protezione che, oltre a un codice seriale da inserire a alla presenza del DVD nel lettore, richiederebbe la registrazione obbligatoria al servizio RelicOnline e una "verifica di legittimità" via Internet ogni volta che si desidera giocare; alcuni utenti riferiscono, però, che con qualche volta danno sesto negativo anche in caso di prodotti originali. Gli sviluppatori sono già al lavoro per rimediare e, al momento in cui scriviamo, è disponibile la patch 2.01. Per maggiori informazioni, potete consultare i forum tecnici del sito <http://forums.relicnews.com/>. Al momento di andare in stampa, non possiamo verificare se i problemi segnalati siano presenti nella versione italiana di *Opposing Fronts*. Vi consigliamo di aspettare il prossimo numero di GMC prima di acquistare il gioco.

TUTTO COMMAND & CONQUER

È stato annunciato *Command & Conquer: Sogor*, che raccoglierà i 13 titoli della serie seri usciti tra il 1995 e oggi. In arrivo a fine mese negli Stati Uniti, la compilation costerà 50 dollari e includerà: *Command & Conquer*, *The Great Operations*, *Red Alert*, *Tiberian Sun*, *Red Alert 2*, *Generals* e *Tiberium Wars*, oltre alle relative espansioni.

KANE & LYNNCH, UNA SERIE "Crediamo che [Kane & Lynch] abbia il potenziale per diventare un franchise per adulti rispettato e amato alla maniera di *Hittman*". Sono parole di Jama Cavanaugh, amministratore delegato di Eidos, che prima ancora dell'uscita dal primo episodio lascia trapelare che i lavori nel seguito potrebbero essere già iniziati.

PILLOLE

UNIVERSE AT WAR
EARTH ASSAULT
 Sega ha annunciato che la versione PC di *Universe at War: Earth Assault*, prevista inizialmente per novembre, arriverà in ritardo sugli scaffali europei, slittando fino gennaio 2008.
 Suddetto ritardo non riguarda lo sviluppo del gioco, dato che negli Stati Uniti il gioco uscirà puntualmente.

SCI ENTERTAINMENT

Dopo aver divulgato un bilancio in perdita, SCI ha annunciato una serie di seguiti nel 2008 per i suoi marchi più noti.
 Si parla di nuovi episodi per *Hitmen*, *Tomb Raider*, *Battlestations Midway* e *Just Cause*.
 Non si conoscono ancora date ufficiali, ma i fan, se non altro, hanno qualcosa da aspettare.

I REQUISITI DI UNREAL

TOURNAMENT 3
 Epic ha svelato i requisiti minimi e quelli consigliati di *Unreal Tournament 3*, che almeno sulla carta sono decisamente ragionevoli (anche perché si parla di Unreal Engine 3). I requisiti consigliati parlano di un processore Dual Core a 2,4 GHz, di 1 GB di RAM e di schede video come la 7800GTX o la ATI x1300.
 I requisiti minimi, invece, si accontentano della metà della RAM e di schede video della generazione precedente.

PIRATES OF THE BURNING SEA

Sony Online Entertainment ha finalmente confermato la data d'uscita di *Pirates of the Burning Sea*, il piratesco MMORPG di Flying Lab.
 Il gioco sarà disponibile in tutto il mondo a partire dal 22 gennaio, e il pre-ordine darà accesso al server con 15 giorni di anticipo, permettendo al più rapido di raggiungere il livello 20 con il proprio personaggio, oltre a regalare la colonna sonora.
Pirates of the Burning Sea è ambientato nel 1720, e metterà i giocatori nei panni di francesi, inglesi e spagnoli con lo scopo di ottenere il dominio sui mari.

Strategia

WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS

La guerra vista dal punto di vista dei condottieri.

Gli sviluppatori di Enigma Software hanno lavorato per ben tre anni a *War Leaders: Clash of Nations*, uno strategico ispirato alla Seconda Guerra Mondiale, appena entrato in fase beta.

Il gioco ci metterà nei panni di un leader storico, scegliendo tra una rosa di sette condottieri, che dovrà portare la propria nazione alla vittoria con la diplomazia e con la superiorità sul campo da battaglia. Il tutto, in base alle scelte del giocatore, potrà snodarsi secondo avvenimenti storicamente accurati o su eventi decisamente meno verosimili e si baserà su un sistema ibrido, che alternerà fasi a turni con fasi in tempo reale. Durante le fasi gestionali, si avrà tutto il tempo di pianificare le strategie, mentre in battaglia non ci sarà un attimo da perdere. Il sito ufficiale (www.warleaders-game.com) non riporta ancora una data d'uscita precisa e, al momento di andare in stampa, non è ancora stato stabilito quale sarà il distributore in Italia.

Data di uscita: **Da confermare**
 Internet: www.warleaders-game.com

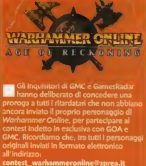
La grafica è promettente, anche se ormai siamo abituati a riproduzioni di prim'ordine della Seconda Guerra Mondiale.



Contest

WARHAMMER ONLINE

Uditel Uditel



Gli Inquisitori di GMC e GamesRadar hanno deliberato di concedere una propria ai migliori giocatori che non abbiano ancora inviato il proprio personaggio di Warhammer Online, per partecipare al contest Indetto in esclusiva con GOA e GMC. Ricordiamo che, tra tutti i personaggi originali inviati in formato elettronico all'indirizzo contest_warhammeronline@xpress.it, verranno scelti 25 abili e fortunati appassionati, che riceveranno dei fantastici premi.
 Avrete tempo fino al 30 novembre 2007. Trovate i dettagli del Contest su GamesRadar, all'indirizzo:

gamesradar.futuregamer.it/contestgmc

Azione

URBAN EMPIRES

Guerra di gang, tra azione e strategia.

Precedentemente noto come *Gang War*, *Urban Empires* propone un inusuale cocktail di azione e strategia in tempo reale, principalmente centrato sul gioco online.

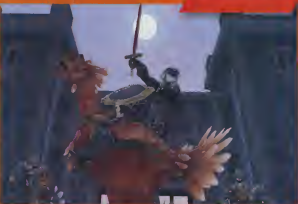
Gli utenti si uniranno a nove gang internazionali (italiani, russi, giapponesi e così via) per cimentarsi in partite da 18 giocatori, durante le quali sarà necessario sia curare il lato tattico, sia entrare nel vivo della battaglia impersonando uno dei propri gangster. Gli sviluppatori di Radioactive Software parlano di un sistema semplice e intuitivo con il quale sarà possibile assegnare dodici diversi tipi di ordini ai propri scagnozzi, e aggiungono che ci saranno ben venti diversi veicoli da pilotare, tutti con dettagliati modelli poligonali che si deformeranno e si distruggeranno in seguito agli urti.

Dulcis in fundo, sarà presente un editor per le proprie città personalizzate, oltre agli immancabili strumenti per creare le proprie gang online. L'uscita di *Urban Empires*, al momento, è fissata per un generico 2008.

Data di uscita: **2008**
 Internet: www.radioactive-software.com/

Lo stile grafico non fa gridare al miracolo, ma il sistema di gioco potrebbe regalare grinte sorprese.





MMORPG

FINAL FANTASY XI: WINGS OF THE GODDESS

Ultima espansione per Final Fantasy XI: Wings of the Goddess è l'ultima delle tante espansioni uscite per Final Fantasy XI.

Il mondo di Final Fantasy si espande ancora una volta.

Anche se il successo planetario di *World of Warcraft* potrebbe indurre qualcuno a considerarlo l'unico MMORPG esistente, la realtà dei fatti è ben diversa.

Sopravvivono ancora mondi affascinanti come quello di *Final Fantasy XI*, che si aggiorna con una l'espansione *Wings of the Goddess*, a distanza di quasi cinque anni

dall'uscita. Square Enix ha appena aperto il sito ufficiale (potete visitarlo qui: www.playonline.com/ff11us/altana/index.html), sul quale ha confermato che il gioco arriverà sugli store alla fine di novembre. Oltre a questo, il sito è corredato da una corposa galleria di immagini, che ritraggono le nuove ambientazioni e i personaggi presenti. Se vi siete stufati di

WoW (difficile, ma possibile) potrebbe essere una buona occasione per provare i MMORPG secondo Square-Enix, o anche solo per rispolverare il vostro vecchio account, sempre che l'abbiate ancora.

Data di uscita: 20 novembre
Internet: <http://www.playonline.com>

Context TABULA RASA

Nuovi linguaggi.



Le mistiche entità extraterrestri che vagano all'interno della redazione di GMC hanno selezionato e decretato i vincitori del contest indetto da GMC, GamesRadar, NCsoft e DDE. Per scoprire i nomi dei talentuosi difensori della razza umana, che hanno ideato un carattere Logos originale e si sono guadagnati un premio d'accesso alla Beta di Tabula Rasa, visitate subito sul Forum di GamesRadar. La versione di Games Radar e i Conquistatori.



non ne hai abbastanza?
gamesradar.it
IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI
e le news non finiscono mai!



Le novità dell'ultima ora, le voci di corridoio che filtrano dalle case di sviluppo, le immagini dei titoli più attesi appena giunte in redazione, questo e molto altro vi attende nel canale "Notizie" di Games Radar Italia, all'indirizzo www.gamesradar.it. Dal PC alle console, questo è il canale giusto per chi ha una sete insaziabile di notizie fresche, garantite dallo staff di GMC!

ISTANTANEA
SU:
**SACRED 2:
FALLEN ANGEL**

■ **Creati:**
Koch Media
■ **Sviluppatori:**
Alicaron
■ **Generi:**
Gioco di ruolo
d'azione
■ **Requisiti di
sistema:**
CPU 2 GB, 1 GB
RAM, scheda 3D
128 MB
■ **Internet:**
www.sacred2.com
■ **Nel Negozio
Maggio 2008**
■ **Premiere
aspettate:**
Sarà un gioco
cristiano nel
quale potremo
per esplorare
ogni singolo
dungeons o città,
o edificio.



■ I combattimenti saranno un normale
effluvio collaterale delle esplorazioni.



■ Il paesaggio di Ancaria sarà molto vario. Ci
mostreremo, viste le dimensioni della mappa!

**SEI PERSONAGGI
IN CERCA D'AUTORE**

Diamo uno sguardo più approfondito ai
protagonisti di Sacred 2.



La Serafina: è il personaggio
"buono" per eccellenza di Fallen
Angel, già visto nel primo episodio.
È una combattente elegante e
agoristica, in grado di lanciare magie mistiche.



L'Inquisitore: inquietante nel
suo lugubre aspetto, è profondo
conoscitore della magia nera, ma
non è particolarmente abile nel
combattimento corpo a corpo.



Il Guerriero Ombra: fortissimo in
qualsiasi tipo di combattimento e
con qualsiasi tipo di arma, ha dalla
sua la possibilità di chiedere rinforzi a
qualche ex-combattente deceduto.



L'Elfa: una grande maga, in grado di
lanciare incantesimi con un semplice
movimento di mouse. Può utilizzare
ben tre tipi differenti di magia e si
difende anche nel corpo a corpo.



La Ninfa Driade: pratica del
combattimento a corto raggio, è in
grado di sinuare attraverso la magia
le forze della natura, compresa
quella del voodoo nero. Colleziona anche
teste di nemici.



Il Guardiano del Tempio: un druido
arcano, in grado di mutare forma
alla propria testa e ai propri arti.
Letale nel corpo a corpo, è capace di
utilizzare armi ipertecnologiche.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Un angelo caduto in una terra immensa da esplorare tra la luce e l'ombra. Siete pronti?

PER INGANNARE
L'ATTESA



TWO WORLDS

LARGO 07

■ Una trama
eccellente e un mondo
molto vasto da
esplorare, con
avventure diverse
ogni stagione.
Two Worlds
è soltanto a
chiamata perché
un intrigante GdR
d'azione e di ruolo.

PER I fan dei giochi di ruolo
d'azione di una certa
portata (e con questo intendiamo
parecchie decine di ore di avventure),
Sacred 2: Fallen Angel è uno di quei
titoli da seguire con grande attenzione
e aspettare con ansia.

Il capitolo precedente ha goduto di
un certo successo grazie anche a una
politica dei prezzi incoraggiante, che
lo ha portato sul mercato italiano a un
costo contenuto, e al vasto seguito che
ha saputo conquistarsi in multiplayer.

Questo secondo episodio, che a
detta degli sviluppatori sarà un GdR in
cui l'azione verrà un po' in secondo
piano rispetto all'esplorazione
dell'immensa mappa, porterà sul
terreno di gioco, grosso modo, tutto
quanto abbiamo già visto, riadattando
a un'avventura completamente nuova
e inquadrata in un periodo "storico"
differente, mettendo nelle nostre mani
personaggi vecchi e nuovi.

Prima di dedicarci allo scenario e a tutto
quello che offrirà, facciamo un passo
indietro e parliamo dei personaggi.
Saranno sei: la Serafina, l'Inquisitore,
il Guerriero Ombra, l'Elfa, la Ninfa
Driade, il Guardiano del Tempio.

Ciascuno di essi avrà caratteristiche
uniche e sarà altamente personalizzabile
sia dal punto di vista estetico, sia da
quello delle capacità. Tutto dipenderà
dalla base di partenza (il Guerriero
Ombra e la Serafina, per esempio,
avranno abilità completamente
differenti), così come dagli oggetti
che si raccoglieranno nel corso
dell'avventura, che saranno alcune
centinaia per ciascun personaggio.

Non solo le armi, ma anche i
monili, le corazzette e tutto quello
che si deciderà di utilizzare porterà
miglioramenti e peggioramenti alle
proprie caratteristiche, facendo sì
che l'eroe sviluppato da un giocatore
difficilmente possa essere uguale

a quello di un altro. Gli accessori
dipenderanno da tre fattori essenziali.
Il primo sarà la casta del personaggio,
ossia il suo livello. Più alto sarà,
magiori le possibilità di impiegare
oggetti di smisurata potenza. Il secondo
sarà il cammino che si deciderà
d'intraprendere. In **Fallen Angel**,
infatti, si potranno seguire due percorsi
differenti: quello della luce e quello
dell'ombra. Stando agli sviluppatori,
sarà la "motivazione" a spingere il
giocatore in una direzione o in un'altra,
e noi abbiamo immaginato che possa
grosso modo funzionare come il Lato
Oscuro e quello Luminoso della Forza
in "Guerre Stellari". Il terzo fattore, il
più importante, sarà l'esplorazione
dello scenario. Perché **Sacred 2**,
virgiolettiamo, sarà "completamente
basato sull'esplorazione".

Lo si capisce immediatamente, una
volta posato lo sguardo sulla mappa.
Ci è stata mostrata una città presso cui,



■ Ciascun personaggio avrà una lista di mosse speciali da migliorare nel corso del gioco.



■ Nonostante l'ampiezza dello scenario, il livello di dettaglio sarà molto elevato.

■ Gli amanti del fantasy si troveranno perfettamente a proprio agio nel mondo di Sacred 2.



a una certa distanza, si trovava un lago. Per muoversi a piedi tra questi due luoghi, correndo ed evitando qualsiasi tipo di esplorazione o combattimento, è stata necessaria circa un'ora. E si trattava solo di circa un decimo della larghezza della mappa! Insomma, ci sarà uno spazio immenso in cui muoversi, senza tempi di caricamento e con effetti d'illuminazione e climatici in continuo divenire, come se si trattasse di un mondo reale (in effetti, i programmatori stanno lavorando perché lo sembrino davvero). Il bello è che non ci saranno solamente prati, boschi e piazze, ma anche tanti spazi interni da esplorare in grande libertà, interagendo con i personaggi non giocanti (PNG) e scoprendo oggetti e quest nei luoghi più impensabili. Per ridurre i tempi di percorrenza tra un punto e l'altro, si potrà contare su differenti tipi di cavalcature. Ciascun personaggio ne avrà una personalizzata (oltre a quelle

L'ASPETTO PIÙ IMPORTANTE DEL GIOCO SARÀ L'IMMENSO SCENARIO DA ESPLORARE"

disponibili a chiunque), che prenderà anche parte attiva ai combattimenti, colpendo i nemici con degli attacchi speciali. In Sacred 2, insomma, non mancherà nulla, dalle magie, agli scontri casuali, all'esplorazione, alla caratterizzazione del proprio personaggio. Difficile, invece, capire come potrà evolversi la trama, che pare incredibilmente complessa - per la gioia dei fan di questo genere. La vicenda avrà luogo 2.000 anni prima rispetto a quanto visto nel primo Sacred, in un mondo in cui le razze avranno rapporti molto differenti rispetto alla plega che prenderanno in seguito (e che si sono già visti nel primo episodio). Lo scenario, comunque, sarà sempre Ancaria, con la sua complessa cosmogonia. In tutto

questo, uno degli aspetti più interessanti sarà la commistione tra single player e multiplayer. Le due modalità, infatti, potranno incrociarsi, consentendo di far progredire la propria storia personale all'interno di quest pensate per essere completate con altri appassionati online, i quali saranno liberi di agguingersi alla partita in qualsiasi momento. I partecipanti potranno muoversi insieme nelle sessioni di gioco e ancora non è dato di sapere se collaboreranno in team contro dei nemici particolarmente potenti o se lotteranno tra loro. In ogni caso, Sacred 2 richiederà una dedizione totale per l'immane mole di obiettivi da raggiungere e lo sterminato scenario da esplorare palmo a palmo.



**ISTANTANEA
SU:
EMPIRE
EARTH III**

■ **Caso:** Vivendi
■ **Sviluppatore:** Mad Doc Software
■ **Genere:** RTS
■ **Requisiti di sistema:** CPU 2 Mhz, 512 MB RAM, scheda grafica 128 MB
■ **Internet:** www.empireearth.com/index.htm
■ **Nel Negozio:** Autunno 2007
■ **Perché aspettarlo:** Gli sviluppatori hanno semplificato la progressione tra le epoche, rendendo, al tempo stesso, ogni momento di evoluzione ancora più significativo. Tre fasce profondamente caratterizzate contribuiscono alla varietà delle strategie del gioco e alla modularità "Conquista del Mondo" è una piacevole novità per i fans.



■ **Clima e geografia variano in base alla regione del mondo in cui combatteremo.**



■ **Nei territori costieri potremo ingaggiare anche scontri navali.**



■ **Le architetture degli edifici riflettono la cultura della fazione che li ha costruiti.**

EROI NON PER CASO

Tra le unità che le tre fazioni sono in grado di costruire, ci sono gli "eroi" - espressione da intendere con un pizzico di flessibilità, visto che alcuni di essi possono essere rappresentati da veicoli (come "super carri armati"). Gli eroi hanno talenti speciali, ma gli sviluppatori hanno voluto eliminare la divisione da "Comandi Barbari", in cui una singola unità, devasta da sole legioni di nemici. Al contrario, le loro capacità funzioneranno al meglio quando coordinate con altre unità sulla mappa e, per tale ragione, gli eroi diventano, con maggiore versatilità, ottimi comandanti per i nostri eserciti.



EMPIRE EARTH III

Nella strategia di Mad Doc Software, ogni epoca è importante per la conquista del Mondo!

IL NOSTRO MONDO

La compagnia di "Conquista del Mondo" è sempre su una grande riproposizione del mondo storico, divisa in territori le cui mappe, presentate, vengono caricate dal gioco ogni volta che avviene una modifica al pianeta stesso. Gli sviluppatori hanno già anticipato che la confezione di Empire Earth III conterrà un editor che consentirà di creare mappe tattiche personalizzate. Un secondo editor, con cui potremo modificare il pianeta stesso, verrà invece pubblicato qualche tempo dopo, con risultati ancora da definire.

COME abbiamo avuto modo di sottolineare in passato su queste pagine, in Empire Earth III, l'ultima incarnazione della popolare serie di RTS storici, l'obiettivo del giocatore è porsi alla guida di una delle tre civiltà che popolano il nostro pianeta (denominate "Occidente", Medio Oriente" e "Estremo Oriente") e guidarla alla conquista del globo, attraversando nel frattempo cinque diverse epoche storiche: classica, medievale, coloniale, moderna e futuristica.

Sono dunque due le novità rispetto al passato: meno "ere" attraverso cui evolversi (così da dare maggiore importanza a ognuna di esse) e, per la prima volta in questa linea di giochi, l'introduzione di fazioni caratterizzate. Le idee dietro ognuna di esse, in verità, ricordano un po' quanto visto in altri RTS, come Command & Conquer: Tiberium Wars. L'Occidente schiera le unità tecnologicamente più avanzate; i

"LE ERE STORICHE SONO SOLO CINQUE, MA MOLTO PIÙ CARATTERIZZATE"

mediorientali possono usare tattiche di guerra non convenzionale, come schierare unità di fanteria capaci di diventare "invisibili" quando restano immobili; l'Estremo Oriente è, delle tre fazioni, quella che punta maggiormente sulla quantità a scapito della qualità, ma ogni suo soldato è in grado di trasformarsi in lavoratore - non richiedendo così la produzione indipendente di questi ultimi.

Gli scontri tattici sono spettacolari, ed Empire Earth III aumenta il realismo visuale delle battaglie avvalendosi di un motore di leggi fisiche per gestire le esplosioni e la ricaduta di frammenti e detriti. I territori in cui (e per cui) combatteremo saranno caratterizzati geograficamente in base alla regione del mondo in cui ci troveremo (dalla giungla amazzonica ai ghiacci del Polo...) e presenteranno variazioni

climatiche verosimili. In definitiva, gli sviluppatori hanno deciso di ascoltare i commenti della comunità su Empire Earth II, eliminando alcuni aspetti che sono risultati poco gestibili (come le finestre separate che mostravano cosa stava accadendo altrove sulla mappa, o il "layer" strategico su cui si potevano dare indicazioni agli alleati scrivendo con una penna virtuale). Ora ogni epoca è diventata più "importante", e non dovremmo più assistere ai "blitz" visti in passato, in cui l'unica preoccupazione dei giocatori era passare dall'Età della Pietra all'energia nucleare al minor numero possibile di clic.

Come tutto ciò renderà il gioco più accessibile lo sapremo a fine autunno, quando Empire Earth III conquisterà gli scaffali.







iochi



Esiste una realtà videoludica al di fuori delle società di software. È il mondo dei giochi "indipendenti", titoli creati con passione, inventiva e spirito di collaborazione da sviluppatori che si muovono senza l'appoggio finanziario di una grande casa di produzione. E la rivoluzione nelle metodologie di lavoro apportata dalle nuove tecnologie, nel XXI secolo, sta aiutando sempre più questo fenomeno. Vincenzo Beretta parte alla scoperta di come un programmatore indiano, uno sceneggiatore italiano e un manager statunitense potrebbero produrre il prossimo *Baldur's Gate*.

IL mondo sta cambiando... e il fatto che questa citazione da una famosa canzone di Bob Dylan ("The Times They Are A-Changin'" del 1963) sia tra le più abusate di sempre non rende la cosa meno vera! Sta cambiando nella comunicazione, nei percorsi con cui le idee vengono scambiate, nelle modalità di collaborazione e in come si lavora insieme.

L'artefice principale di questa rivoluzione è, naturalmente, la Rete; o meglio, quel modello di utilizzo di Internet definito "Web 2.0". Questo termine (abbracciato da alcuni, odiato da altri, e definito "fumoso" da terzi), definisce, in linea generale, tutti quei modi di avvalersi con profitto delle potenzialità di Internet seguiti al crollo della New Economy (evento avvenuto cavallo tra il XX e il XXI secolo) e include le nuove realtà di Wikipedia, Skype, MySpace, Youtube, Flickr e Second Life, ma anche progetti lasciati in eredità dal vecchio secolo, come l'open source di Linux o i progetti di "elaborazione distribuita" come SETI@Home.

Mentre sulle nuove frontiere aperte dall'evoluzione della Rete si stanno scrivendo interi volumi (uno di essi, "Wikinomics", di Don Tapscott, Anthony D. Williams è citato nella bibliografia), l'impatto, a livello pratico e per quanto riguarda il nostro hobby preferito, è la possibilità per persone che vivono in luoghi anche molto lontani di "trovarsi", comunicare, e collaborare insieme a un progetto. L'ampia banda delle moderne connessioni a Internet, infatti, consente di tenere videoconferenze con gli amici e di scambiarsi in pochi minuti decine (o centinaia) di MB di file inerenti un progetto (sia esso un fumetto, il piano di costruzione di una casa o il codice sorgente di un videogioco).

In generale, l'esperienza è analoga a quella di un gruppo di collaboratori che lavora nello stesso ufficio, ognuno in una stanza diversa, tenendosi in contatto a portata di voce... con la differenza che due "stanze" possono essere separate dall'oceano Atlantico, o dall'Intera Asia.

UNO, CENTO, MILLE GARAGE

Il settore che intendiamo esplorare è quello dei giochi indipendenti, o "indie". Questa espressione, che si riallaccia alla produzione di film indipendenti nell'industria cinematografica, indica quei titoli a basso budget che non godono del supporto di una grande software house (come Ubisoft o Electronic Arts), realizzati da "team" il cui numero varia tra le due e le dieci persone (ma non mancano i casi di un singolo designer che fa tutto da solo) e che vengono distribuiti principalmente con la vendita diretta attraverso Internet (anche se alcuni riescono ad approdare sugli scaffali o nei circuiti di distribuzione digitale come Steam - www.steampowered.com o Stardock - www.stardock.com).

Se pensate che stiamo parlando di "giochini" curiosi che possono offrire qualche momento di svago o poco più, considerate che nella categoria "indie" ricadono titoli del calibro di *Dorwinio di Introversion*, di *Geometry Wars di Bizarre Creations*, di *Golgothic Civilizations III di Stardock* o di *Dominions 3 di Illwinter*. Inoltre, proprio come nei mondi paralleli del fumetto, del cinema e della musica, esiste un'intera sottocultura di appassionati del genere, che si scambiano opinioni su quali sono i titoli migliori, generano interesse verso un certo "designer" e, in generale, diffondono capillarmente e in modo quasi invisibile le novità più interessanti. Non è necessario, per un gioco, avere l'elevato profilo di *Bioshock* per essere apprezzato da centinaia di migliaia - se non milioni - di giocatori in tutto il mondo.

Gli sviluppatori indipendenti, in genere, lavorano nel tempo libero, e, per utilizzare un'espressione inglese, negli "spazi liberi" - ovvero non in uffici, ma in una stanza della propria abitazione, in cantina o nel garage. Quest'ultima locazione, tra l'altro, sembra avere così colpito l'immaginario collettivo da avere generato la definizione parallela "garage game" (letteralmente

IL FESTIVAL DEI GIOCHI INDIPENDENTI

È ispirato al famoso festival cinematografico di "Sundance", organizzato ogni anno da Robert Redford e dedicato al cinema indipendente. Ma il tema dell'annuale "Independent Games Festival" sono i videogiochi. Promossa dal CMP Game Group (produttore della rivista "Game Developer", del sito Web Gamasutra e della Game Developers Conference), questa manifestazione giungerà, nel 2008, alla sua decima edizione. Gli obiettivi sono incoraggiare lo sviluppo di giochi indipendenti, riconoscere il talento dei migliori creativi del settore e promuovere la creatività e la nascita di nuove idee. Il festival distribuisce, ogni anno, premi per un valore complessivo di 50.000 dollari (circa 36.000 euro), divisi tra varie categorie: Eccellenza nella Presentazione Audio, Eccellenza nella Presentazione Audio, Innovazione, Premio del Pubblico e altre. Il riconoscimento più prestigioso è il "Seumas McNally Grand Prize", e garantisce, oltre alla fama, un assegno di 20.000 dollari (circa 15.000 euro, nel 2006 vinto da *Dorwinio di Innovention*). La decima edizione si terrà a San Francisco dal 18 al 22 febbraio del 2008. Il sito ufficiale, in inglese, (che include anche le indicazioni su come iscriverne un proprio gioco alla competizione) è www.igf.com.



CREA LA TUA AVVENTURA

C'era un tempo in cui le avventure agli inizi degli anni '80 erano uno dei generi più graditi dal pubblico, e venivano come *Shera* e *LucasArts*. Ma avevano capolavori come *Gulliver's Travels*, *Monkey Island*, *I & II*, *King's Quest* e altri indimenticabili esempi di avventure digitali. Mentre le avventure si erano evolute, il titolo in titolo, la struttura di questi giochi, e in particolare la loro interfaccia utente, era stata standardizzata grazie agli anni di esperienza accumulata dagli sviluppatori, ed è ancora oggi così come "Sierra/LucasArts". Adventure Game Studio è un software gratuito che consente a tutti di provare a creare

un'avventura grafica come "si bet tempi andati". Che il sistema, nelle mani di appassionati esperti, funziona lo si può provare con *Two of a Kind* o *Two of a Kind* - giochi "indie" realizzati con AGS che rievocano, con qualità e longevità, con i gioielli del passato. Se siete interessati a provarlo, il link per il download è www.adventuregamestudio.co.uk. Software e manualistica sono in Inglese.



Con *Torgue Game Builder* basta un minimo di pratica per creare titoli 2D: sparattutto, i videogiochi, giochi sportivi...



Nato come titolo indipendente, *Burrito* ha vinto il primo premio all'Independent Games Festival del 2006, ed è oggi distribuito su Steam.

PROGETTO KAMELEON

Lanciato da Silhouette Software, uno degli sviluppatori indipendenti di maggior rilievo (*History Channel: Great Battles of Rome*, *Legion Arena*), "Kameleon Project" ha lo scopo di supportare sviluppatori indipendenti e perfino persone singole desiderose di portare a compimento un proprio progetto. Attualmente, l'enfasi è posta sulla realizzazione di strategie storiche - in cui Silhouette è specializzata - ma i responsabili stanno considerando anche altri generi. Il modello di affari vuole avventurarsi lo "sviluppatore in erba", invitando i suoi rischi e dando modo ai titoli di uscire sul mercato Digital Download, sia su quello tradizionale dei negozi. Attualmente, sono tre i progetti coperti da questo "cappello" e uno di essi (*Commander: Europe at War*) avrà una versione nel negozi in ben sette lingue. Per maggiori informazioni, il sito ufficiale è www.kameleon-project.com.



"gioco nato in un garage" - che, a sua volta, riecheggia le "garage band" del panorama musicale.

Inutile dire che questo modo di lavorare implica un filosofico "ritorno alle origini" e ai giorni in cui i designer più rinomati lavoravano davvero nelle loro case o in qualche soffitta. Roberta Williams creò la serie di avventure grafiche *King's Quest* letteralmente programmando i primi giochi sul computer del soggiorno; lo stesso si può dire per Lord British e i primi, leggendari titoli della serie *Ultima*, per Gary Gnsby e l'epoca d'oro dei wargame pubblicati daSSI, e così via.

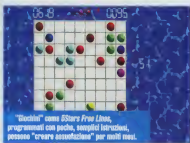
Chi sceglie di lavorare in questo settore, di solito, lo fa per passione (e non è un caso che, come abbiamo notato prima, spesso vi sia alle spalle un lavoro retribuito che permette di pagare le bollette). Ciò consente una notevole libertà

creativa e, nei giochi "indie", spesso si riscontrano idee ardite o tematiche controverse che difficilmente troverebbero spazio in titoli a budget elevato (Peocemaker, per esempio, affronta la delicata questione delle relazioni tra israeliani e palestinesi). Tali elementi, quando riscuotono un successo particolare, possono quindi trovare una strada verso giochi di profilo più elevato. In sostanza, la scena degli indipendenti garantisce che nel mondo videoludico esiste sempre un fertile spazio di sperimentazione.

Inoltre alcuni designer possono scoprire di avere riscosso abbastanza successo con le loro produzioni da permettersi "il grande passo": dedicarsi unicamente alla programmazione di giochi mantenendosi con i guadagni derivanti da tale attività. È stato questo il caso di Amanda Fae (nome d'arte di Amanda Fitch), la quale, dopo la

pubblicazione del suo GdR in stile *Final Fantasy* *Chrono Trigger* intitolato *Aveyond*, è stata in grado di fondare la *Amaranth Games* - l'etichetta che ora pubblica tutti i suoi giochi. Oggi, inoltre, è più facile mettere in piedi un "business" di vendita online, grazie a sistemi di pagamento come PayPal.

La semplicità nell'acquisto è, infatti, un fattore fondamentale di ciò che viene definito "impulse buying" - "acquisto d'impulso". Immaginate di provare il demo di un gioco e di trovarlo interessante: tutto ciò che dovete fare per ottenere la versione completa è pagarla attraverso PayPal e scaricarla (o magari ricevere, dopo tale operazione, un codice che sblocca i contenuti assenti nel demo). Magari una procedura più complicata, come il dover effettuare un versamento bancario, vi avrebbe dissuaso



"Ghosts" come *Story Free Line*, programmi con pochi, semplici istruzioni, possono "creare associazioni" per molti mesi.



Galactic Civilizations II è un ottimo esempio di un gioco "indie" che malta da levitare ai titoli prodotti da grandi software houses.

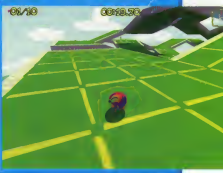
GIAPPONE LIBERO

I giapponesi li chiamano "Dojin Soft", e sono videogiochi creati per passione da piccoli gruppi di programmatori. Frequentemente, si ispirano a titoli più importanti o a personaggi e situazioni di cartoni animati (anime) e fumetti (manga). Curiosamente, è al contrario di quanto avviene in Occidente, chi detiene i diritti sul patrimonio intellettuale utilizzato nei giochi Dojin (per esempio, la protagonista di un anime), spesso, non interviene contro tali iniziative - vedendole, al tempo stesso, come un omaggio e come un modo per diffondere ancora di più la fama del proprio prodotto. La qualità di alcuni Dojin è assolutamente eccezionale. È rimasto famoso il caso di Rognarok Battle Offline, una parodia del MMORPG Rognarok Online che ha talmente impressionato gli sviluppatori del gioco originario, da convincerli a distribuirlo ufficialmente al di fuori del Giappone. Il sito "Doujinaroni" (www.int13.net/doujinaroni/index.php/News), edito sia in francese, sia in inglese, è totalmente dedicato a questo fenomeno, e potete fare riferimento a esso se volete saperne di più.



TORQUE!

Torque Game Builder è un software sviluppato da GarageGames (www.garagegames.com) prodotto da Torque (e da) per realizzare giochi in 2D. Il programma gestisce oggetti 2D e 3D, collisioni, leggi fisiche, scrolling, script e networking. È completato da cinque tutorial e supportato online dal "Torque Developer Network" (<http://tdn.garagegames.com/>). Tutti può essere provato gratis per 30 giorni, poi è necessario acquistarlo. Gli sviluppatori indipendenti possono ottenerne una copia per circa 72 euro, mentre i professionisti la pagano 360 euro. Chi acquista una licenza "Indipendente" è soggetto ad alcune limitazioni, come l'obbligo di mostrare il logo del programma all'avvio del gioco e il divieto di trasferire la proprietà della licenza. Esiste anche una versione più avanzata del programma, chiamata Game Builder Pro, che costa rispettivamente 182 euro e 1.820 euro. Software e manualistica sono in inglese.



LETTURE CONSIGLIATE

Abbiamo volutamente escluso dalla nostra bibliografia libri riguardanti chiaramente prettamente "tecnici", come i manuali inerenti i linguaggi di programmazione. Di seguito, troverete due titoli che ci hanno stimolato intellettualmente sulle procedure di creazione di giochi indipendenti e, più in generale, sulle nuove possibilità di lavoro date dalla tecnologia moderna.

"Wikinomics" di Don Tapscott, Anthony D. Williams (ed. Rizzoli - Eas, 2007) - Un testo di semplice lettura, ma fondamentale per comprendere le nuove opportunità lavorative del XXI secolo: interconnessioni, progetti "open source", collaborazione di massa e come le moderne tecnologie stanno "democratizzando" la produzione del valore. In italiano.

"Introduction to Game Development" di Steve Babin (ed. Charles River Media, 2007) - Un ottimo volume introduttivo per chi si avvicina alla creazione di un videogioco. Il libro è diviso in sette parti: Analisi Critica di Giochi Già Esistenti, Progettazione, Programmazione 1 (Linguaggio e Architettura), Programmazione 2 (Matematica e Logica Fisica), Programmazione 3 (Grafica, Animazioni), Audio, Intelligenza Artificiale e Networking), Produzione Audiovisiva, e Gestione Economica Finanziaria del Progetto. In inglese.

dall'acquisto. Si tratta di una problematica inerente la psicologia della vendita, molto importante per chi può vedere la propria attività passare dall'attivo al passivo con solo qualche centinaio di copie vendute in meno.

I PRIMI PASSI

Cosa deve fare un entusiasta che decide di muovere i primi passi nel mondo dei giochi "indie"? Innanzi tutto, deve mettere insieme un team di talento e ciò significa, quantomeno, un programmatore, un grafico e un responsabile della musica e degli effetti sonori. Se due o più di queste qualità coesistono nella stessa persona, tanto meglio - il team sarà più piccolo e più gestibile. In alternativa, ci si può mettere alla ricerca di un gruppo già avviato che abbia bisogno del vostro talento.

A questo punto, diventa importante frequentare sia i siti Web dedicati al genere (ne indichiamo diversi nella bibliografia) sia i siti di "social networking" (come "43 Things" - www.43things.com) alla ricerca di altri appassionati che condividano le vostre idee e, come voi, siano entusiasti di metterle in pratica. Non si può mai sapere da chi, o cosa, può saltare fuori qualcosa di utile per un gioco. Se volete realizzare un GdR o un'avventura sugli UFO, per esempio, perché non parlare con un ufologo?

Inutile dire che, se desiderate sviluppare un progetto vostro, è importantissimo avere le idee chiare su come sarà il gioco e quali saranno i suoi contenuti. Diversi libri sono stati scritti sul "game design" - un argomento troppo vasto perché possa essere trattato in questa sede. Noi ve ne consigliamo uno nella bibliografia. Inoltre, giocare

un po' di titoli "indie", magari quelli distribuiti gratuitamente, può aiutarvi a chiarire le idee. Un altro modo di avvicinarsi in modo graduale alla scena del "game designing" è quello di avvalersi di una delle utility di progettazione che consentono al creatore di ignorare alcuni degli aspetti inerenti la programmazione per concentrarsi sulla realizzazione del gioco vero e proprio. Di due di esse, Adventure Game Studio e Torque Game Builder parliamo altrove in queste pagine. Muovere i primi passi utilizzando questi ausili risulterà utile per commettere, con una spesa di tempo relativamente bassa, tutti quegli errori nei quali incappano, inevitabilmente, i progettisti in erba (progetti troppo ambiziosi o la cui giocabilità, sulla carta geniale, risulta troppo astrusa, e così via). Infine, sebbene non indispensabile, è pressoché

nessario avere una buona conoscenza della lingua inglese – conoscerla abbastanza bene da poter non solo leggere l'enorme mole di materiale a disposizione di tutti in Rete, ma anche da riuscire a comunicare con efficacia con gli appassionati di altri Paesi – nonché con coloro che formeranno il vostro team. Altre lingue possono esservi utili, come il giapponese, il francese, lo spagnolo o il cinese, ma oggi, in Rete, l'inglese costituisce ancora la principale "lingua franca". Anche se il vostro team è composto interamente da italiani, come presenterete all'estero il progetto che avrete realizzato?

LA STRADA DEL FUTURO

Se quanto abbiamo scritto vi interessa, o magari vi intimorisce, considerate questo. Nel 1997, l'autore americano Don Taspotti, nel suo libro "Growing Up Digital" ("Crescere Digitalmente", ma anche "Crescere nel Mondo Digitale") coniò l'espressione "Net Generation" – ovvero quella generazione nata insieme al boom del Web, e abituata a considerarlo parte della propria vita.

Insieme a Williams, Taspotti elabora ulteriormente quel concetto in "Wikinomics", definendo la "Net Generation" come composta da quei ragazzi nati tra il 1977 e il 1996.

Dal punto di vista demografico, stiamo parlando di una ragguardevole porzione della popolazione globale: due miliardi. Una generazione abituata a non fare più solo riferimento ai media tradizionali, e a guardare con scetticismo alle autorità costituite; giovani per cui è ovvio e naturale a scambiarsi idee, cercare verifiche indipendenti e partecipare attivamente alla creazione di contenuti mediatici – senza barriere di lingua, distanza o nazionalità.

Nel campo dei giochi, ciò si traduce in una semplice verità: dopo anni in cui, per produrre qualcosa, occorrevano un enorme sostegno finanziario e l'accesso a costosi mezzi di distribuzione, gli strumenti per "dire la propria" sono tornati nelle mani di tutti. Se i GdR tradizionali non vi soddisfanno più, rimboccatevi le maniche: il prossimo *Baldur's Gate* potrebbe portare il vostro nome e quello del vostro gruppo di amici virtuali.



SITI INTERNET

Oltre ai siti citati nell'articolo, potete fare riferimento a questi per espandere i vostri orizzonti sull'argomento. Sono tutti in lingua inglese.

Gamasutra (www.gamasutra.com) – Semplicemente il sito da visitare per tutto quanto riguarda la cultura del videogiochi: dalle news, alle "confessioni" del vostro designer preferito, alla bacheca in cui offrire/trovare lavoro.

Beginner's Guide to Indie Gaming (<http://forums.tigsource.com/index.php?topic=318.0>) – Una lista, postata nei forum di "TIGSource" (vedi più avanti) che elenca i giochi indipendenti più interessanti a giudizio dell'autore, e pensata per chi si avvicina al genere per la prima volta.

TIGSource (www.tigsource.com) – "The Independent Gaming Source", un sito di news e commenti, nonché un punto d'incontro per gli sviluppatori di giochi "indie", con particolare enfasi posta sulla creatività.

Indiegamez (www.indiegamez.com) – Un sito simile a "TIGSource", ma maggiormente centrato sugli aspetti economici della produzione indipendente.

15 titoli degni di nota

IN questa seconda parte del nostro speciale segnaliamo quindici giochi indipendenti che, a nostro avviso (ma anche a opinione di molti tra coloro che operano nel settore), si collocano tra il meglio che questo particolare genere è in grado di offrire. Nella lista non abbiamo incluso, volutamente, quei titoli la cui fama ha ormai travalicato i confini del termine "nicchia" (come *DEFCON*, di Introspection). Inoltre, ragioni di spazio ci hanno costretto a trascurare molti giochi meritevoli. Per tale ragione, in queste pagine abbiamo riportato brevemente anche una serie di realizzazioni, con relativi link, per fornire un panorama ancora più completo.

I CRITERI DI VALUTAZIONE

I titoli indipendenti ("indie" in gergo), per loro stessa natura, non possono essere giudicati con lo stesso metro applicato al software prodotto dalle grandi aziende. La grafica e il sonoro, per esempio, talvolta sono estremamente spartani, eppure il gioco continua ad avere un grande valore grazie alle idee e alla creatività che il suo progettista vi ha profuso. Così, per ognuno dei titoli presentati, abbiamo deciso di valutare tre aspetti, su una scala da 1 a 5:

Adrenalina: Quanto il gioco è emozionante e frenetico. Mentre tale dato, in genere, si applica agli sparatutto e ai piattaforme, anche generi diversi possono far salire l'adrenalina: per esempio, un rompicapo che deve essere risolto in un tempo molto limitato.

Ingegno: Un valore che riassume, al tempo stesso, l'originalità del gioco, la creatività dell'autore (magari nella realizzazione di livelli e situazioni surreali) e l'impegno mentale richiesto al giocatore per risolvere puzzle, gestire attività e così via.

Narrazione: Se il gioco ha una trama (come in un GdR o in un'avventura), allora con questo parametro ne valutiamo l'interesse – ma anche quello per titoli caratterizzati da ambientazioni ricche di immaginazione, come platform che ci portano a visitare pianeti alieni.

UNA NOTA SUI REQUISITI

Praticamente tutti i giochi "indie" hanno requisiti di sistema bassissimi, e girano su pressoché tutti i PC attualmente in circolazione. Noi abbiamo testato i giochi proposti su un laptop Sony Vaio VGN-FS215M con processore 1,73 GHz, 512 MB RAM e scheda grafica GeForce Go 6200 – senza riscontrare problemi. Lo spazio richiesto per installazione varia da titolo a titolo, ma in genere è molto modesto, e si colloca tra 1 e 100 MB. Tutti i giochi presentati sono in lingua inglese.

THE CRZO MYTHOS

Generi: Avventura grafica

Costo: Gratuito (si possono fare donazioni libere)

Link: www.fullyramblomatic.com/games.htm

Meriti: Una notevole tetralogia a tema horror.

Adrenalina: 0

Ingegno: 0000

Narrazione: 00000

Quattro avventure grafiche a tema horror realizzate da Ben "Yahzee" Croshaw, utilizzando Adventure Game Studio. La tetralogia è centrata sulla figura di John DeFoee, una malvagia incarnazione delle forze del male, e sulla lotta condotta contro questo spirito maligno da vari eroi, in diverse epoche storiche. La prima e la terza avventura (5 Days a Stranger e Trillix's Notes) narrano della lotta contro DeFoee, nel presente, a opera di un ex-ladro divenuto investigatore dell'occulto. La seconda (7 Days a Skeptic) è ambientata nel lontano futuro, su un'astronave. L'ultima (6 Days a Sacrifice) si colloca nel futuro prossimo e ha come protagonista un ispettore impegnato a indagare su un misterioso culto. Anche se la trama si sposta avanti e indietro nel tempo, è consigliato completare le avventure in ordine.



PUNISHMENT

Generi: Piattaforme 2D

Costo: Gratuito

Link: www.meshhof.com/games/

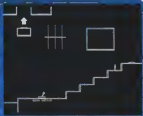
Meriti: Fa salire la pressione del sangue.

Adrenalina: 0000

Ingegno: 0000

Narrazione: 0

Lo scopo apparente di Punishment è molto semplice: usando poi i quattro tasti-cursore, si deve guidare un omino attraverso una serie di livelli, partendo dall'ingresso di ognuno e conducendo il protagonista, tra balzi e corse, fino all'uscita. Lo scopo reale, invece, è provocare ira, frustrazione e voglia di spaccare il monitor. Se odiate i "platform", dopo qualche minuto a Punishment l'odierete ancora di più, mentre se ilamate prepotentemente a mettere alla prova la vostra pazienza. Il controllo del piccolo protagonista è difficilissimo quasi tanto che basta a trasformare errori millimetrici in sbagli catastrofici, mentre i livelli sono disseminati di trappole cattivissime e situazioni ingannevolmente semplici che, alla minima esitazione, possono far ricadere il giocatore addirittura al livello precedente - o peggio. Le vite sono infinite, probabilmente perché il limite del gioco è la vostra resistenza.



OASIS

Generi: Strategia

Costo: 16 euro (la versione gratuita scade dopo un'ora)

Link: www.oasistgame.com

Meriti: Un'idea logica e strategica alle atmosfere dell'antico Egitto.

Adrenalina: 0

Ingegno: 00000

Narrazione: 0000

In parte rompicapo, in parte gioco di strategia a turni, questo titolo ambientato nell'antico Egitto pone il giocatore nei panni dell'erede di un faraone attempato. Il protagonista deve dimostrare il proprio valore recuperando dodici gli sacri - il tutto mentre il regno è assediato dai barbari. Munito di "sequai" (che vengono spesi ogni volta che si costruisce una strada, si attiva una miniera e in altri compiti) il nostro eroe cerca di convertire le città del regno (sepolte in una nebbia incantata), di attivare alti sacerdoti e di ridunare le truppe nei punti in cui i barbari attaccano. Ogni decisione richiede un "turno" e, talvolta, la spesa di un certo ammontare di sequai - e il tempo per completare tutto è sempre limitato. Oasis ha vinto il premio IGF nel 2004 ed è stato, nel 2005, tra i migliori giochi "scaricabili" della Academy of Interactive Arts and Sciences.



AVEYOND

Generi: Gioco di ruolo

Costo: 16 euro (la versione gratuita scade dopo un'ora)

Link: www.amaranthia.com

Meriti: Un bel GdR in stile "nipponico"

Adrenalina: 0

Ingegno: 0000

Narrazione: 00000

Un GdR per PC sullo stile di alcuni classici per console come Final Fantasy VI e Chrono Trigger. La programmatrice del gioco, Amanda Fisch (che utilizza il nome d'arte di Amanda Fay), dopo essersi stufata della qualità media, si è avvolta molto bassa, dei titoli che uscivano per PC, ha deciso di programmare uno che le piacesse. Il successo è stato tale che Amanda ora ha fondato la propria "casa di produzione" (Amaranth Games) e si dedica a tempo pieno al lavoro di game designer. La trama, ingannevolmente semplice, vede la landa invasa da creature demoniche guidate dal dio del male, Arhiman... la realtà è, però, più complessa e la verità viene gradualmente scoperta nell'arco di una trama che si dipana per oltre 50 ore di gioco.



WARNING FOREVER

Generi: Sparatutto 2D

Costo: Gratuito

Link: www.18.biq.or.jp/~hikoza/Prod/

Meriti: Avversari che si adattano al vostro stile di combattimento.

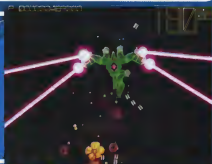
Adrenalina: 00000

Ingegno: 000

Narrazione: 0

Uno sparatutto 2D "vecchia scuola", come quelli che negli Anni '80 popolavano i bar e le sale giochi, Warning Forever è basato su un concetto molto semplice: la vostra solitaria astronave,

muovendosi per lo schermo, affronta, uno alla volta, una serie di nemici sempre più forti a colpi di laser e altre armi distruttive. L'elemento notevole del gioco, a parte l'intensità dell'azione, è il fatto che il programma "studia" il modo con cui avete sconfitto gli avversari precedenti, e ne crea di nuovi muniti di tattiche, armi e I.A. personalizzate sul vostro stile di combattimento. Ben lungi dall'essere ripetitivo, Warning Forever stimola a sviluppare costantemente nuove strategie - mentre il livello di difficoltà, dopo una fase iniziale di "acclimatazione", sale inesorabilmente.



Democracy, creato da un ex-dipendente di Lionhead, vi pone alla guida di una nazione democratica - www.positech.co.uk/democracy/index.html



Siete un ventenne a Londra, con pochi mezzi ma tanta voglia di fare... È il punto di partenza di Kudos - www.positech.co.uk/kudos/index.html

PEACEMAKER

Genere: Strategia/diplomazia
Costo: 15 euro (il demo consente di giocare l'inizio)
Link: www.peacemakergame.com

Meriti: Uno sguardo bilanciato ai problemi del nostro tempo.

Adrenalina: 0

Ingegnere: 0000

Narrazione: 0000

Uno dei pregi dei giochi indipendenti è che argomenti quali razzismo, politica e questioni sociali possono essere affrontati con maggiore serenità. Che ciò possa essere fatto in modo intelligente e sensibile lo dimostra Peacemaker, un gioco di diplomazia centrato sulle relazioni tra israeliani e palestinesi. Il giocatore può essere il leader israeliano o il Presidente dell'Autorità Palestinese, e ha a disposizione una serie di "assoni" militari, diplomatici e civili con cui intervenire nella questione - rivolta la reazione a eventi gestiti dalla L.A. A ogni azione, corrisponde un mutare della popolarità presso varie forze politiche che vanno dagli USA, all'ONU alle varie fazioni coinvolte. Lo scopo è raggiungere la pace nella regione. Mentre il gioco riflette il punto di vista del suo creatore, è molto utile per comprendere meglio le dinamiche di questa tribolata regione.



FLOW

Genere: Sperimentale
Costo: Gratuito
Link: www.thatgamecompany.com/flow.html

Meriti: Un gioco ipnotico, nonché un esperimento di "difficoltà adattiva".

Adrenalina: 0

Ingegnere: 00000

Narrazione: 00

Nato come parte della tesi di laurea della sua programmatrice, Jenova Chen, Flow sfuggie alle definizioni più banali. Il giocatore controlla una creatura che vive in un mondo acquatico e sopravvive mangiando esseri più piccoli. La creatura può "evolversi", ovvero, trasformare il nutrimento in segmenti addizionali del proprio corpo che, a loro volta, le danno nuove qualità (come una maggiore velocità di spostamento nell'acqua). Il mondo liquido è popolato anche da rivali e organismi utili, e comprendere come sconfiggere i vari nemici fa parte della sfida offerta dal gioco. La "difficoltà adattiva" deriva dal fatto che il giocatore può decidere liberamente dove spostarsi nel mondo di Flow, affrontando a piacimento nemici di difficoltà diversa.



N

Genere: Piattaforme/
Rompicapo
Costo: Gratuito
Link: www.harveycartel.org/metanet/n.html

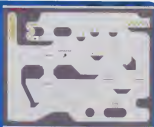
Meriti: Cosa può fare un ninja, quando padroneggia le leggi fisiche.

Adrenalina: 0000

Ingegnere: 0000

Narrazione: 0

I creatori di N, Raigan Burns e Mare Sheppard, lo descrivono come "Le avventure di un ninja guidato non solo dal desiderio dell'oro, ma anche da una buona conoscenza delle leggi fisiche". Questo platform ingenuamente semplice è, in effetti, un inno a tutti i tradizionali giochi in cui l'omino deve raggiungere un'uscita superando vari ostacoli. Il film della serie "Mistral" è un rompicapo. Il protagonista, nel tentativo di raccogliere tutte le monete d'oro sparse per ogni livello, può correre, saltare, e avvalersi di piattaforme statiche, elastiche e altri marchingegni. In più, imparando a controllare la propria accelerazione e padroneggiando i salti, si riescono a raggiungere risultati notevoli, come correre per alcuni tratti su muri verticali ed inseguire in volo uno spirito volante.



SANOROST

Genere: Rompicapo
Costo: Gratuito
Link: <http://amanita-design.net/>

Meriti: Una serie di enigmi in un universo davvero surreale.

Adrenalina: 0

Ingegnere: 00000

Narrazione: 0000

Questo rompicapo, originario della Repubblica Ceca, potrebbe vincere un premio per l'originalità dell'ambientazione: una serie di rocce sospese nello spazio, abitate da creature surreal. Lo stile grafico unico, al tempo stesso, mix di fotografie differenti, animazione classica, elementi caricaturali e ammantati che paiono essere venuti per bambini di cogenti d'uso comune. Il tutto ricorda lo stile visivo dei film del cineasta ceco Jan Svankmajer (come "Alice" del 1987), cui probabilmente il gioco si ispira. L'obiettivo è superare una serie di "quadri" cercando, a colpi di clic del mouse, di comprendere a cosa serve ciò che vediamo nel paesaggio e alcuni dell'uscita: ma il gioco viaggia per passare al quadro successivo.



MR. ROBOT

Genere: Azione/Rompicapo
Costo: 16 euro (il demo consente di giocare per un'ora)
Link: www.monopod.com

Meriti: Uno dei robot più simpatici dai tempi di Isaac Asimov.

Adrenalina: 00

Ingegnere: 0000

Narrazione: 0000

Quando HEL-9000, l'Intelligenza Artificiale che dovrebbe gestire la cosmatare Bidolon in navigazione nello spazio profondo, inizia a dare segni di malfunzionamento, l'unica

speranza per i 100 coloni (barnati a bordo) è un piccolo robotino: Asimov. In un dima di piranola crescente, il nostro eroe deve superare ostacoli e rompicapi nel tentativo di salvare la vita agli inconsapevoli umani. Mr. Robot beneficia di una bella sceneggiatura, puntigliosa di citazioni cinematografiche, e dialoghi semplici ma curati, che fanno di Asimov uno degli eroi artificiali più "umani" mai apparsi sullo schermo del nostro PC. Il gioco è accompagnato da ottimi effetti visivi e sonori. Lo abbiamo anche recensito su GMC ad aprile 2007, valutandolo con un bell'otto e mezzo.



In Marble Blast, realizzato con l'utility Torque, dovete guidare una biglia imballata attraverso una serie di coloratissimi livelli - www.garagegames.com/products/15/



Sviluppato da un team di due persone, Domains 3 è uno straordinario strategico a turni fantasy (recensito su GMC Nat 06, 8%) - www.illwinter.com

TORIBASH

Genere: Azione/Picchiaduro
Costo: 16 euro (il demo ha funzionalità ridotta)

Link: www.toribash.com

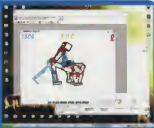
Meriti: Una grande simulazione del combattimento corpo a corpo.

Adrenalina: 00000

Ingegno: 00

Narrazione: 0

Un "simulatore di combattimento corpo a corpo", Toribash si avvale di un ottimo modello di leggi fisiche per gestire le mosse di un atleta in un'arena virtuale 3D. Al contrario di altri picchiaduro, in Toribash non ci sono mosse prefissate: con un semplice uso del mouse e della tastiera, il giocatore è in grado di gestire i movimenti del combattente e decidere con quali arti del corpo egli cercherà di colpire il nemico. Il risultato è un gioco che consente d'inventare un proprio stile di combattimento o di cercare di replicare di già noti. Ottimo le opzioni online presenti nella versione a pagamento, come scontri con altri giocatori e tornei. Tale versione consente anche l'utilizzo di Mod dedicati ad arti specifiche (come il sumo), tinte personalizzate e molto altro ancora.



DWARF FORTRESS

Genere: Gioco di ruolo
Costo: Gratuito (si possono fare donazioni libere)

Link: www.bay12games.com/dwarves

Meriti: Un simulatore di mondo fantasy.

Adrenalina: 00

Ingegno: 00000

Narrazione: 00000

Un gioco la cui grafica ricorda una mandata confusa di caratteri ASCII può rivelare con la profondità e la vastità di Morrowind? Sì, se il gioco in questione è Dwarf Fortress. Ogni partita inizia con la generazione del mondo: una procedura molto lunga che include la creazione di monti, foreste, laghi, regioni climatiche distinte... poi la storia del mondo stesso (divisa in ere), le zone civiltà, i mostri e i tesori. A questo punto, possiamo decidere tra due stili di gioco molto diversi: se interpretare un'avventuriero in cerca di gloria o il responsabile di una fortezza dei Nani che deve gestire il proprio avamposto. Il risultato sono decine di ore di gioco per ogni partita, con esplorazione, combattimenti, tesori, magie. Un piccolo capolavoro.



KNYTT

Genere: Piattaforma/Rompicapo

Costo: Gratuito

Link: <http://nifflas.ni2.se>

Meriti: Una "realistica" interazione con un universo alieno.

Adrenalina: 0000

Ingegno: 00000

Narrazione: 000

A tutti può capitare di essere rapiti da un UFO. Se, però, la navicella spaziale, con noi prigionieri a bordo, colpisce una meteora e si schianta su un pianeta sconosciuto, allora non ci sono dubbi che la giornata è proprio iniziata male. È questo che accade al protagonista di Knytt, un insolito platform in cui non solo dobbiamo guidare la piccola creatura attraverso una miriade di livelli nel tentativo di tornare a casa, ma che ci costringe anche a comprendere – se vogliamo proseguire – la bizzarra logica del mondo alieno in cui ci troviamo, e dei suoi abitanti. Inutile dire che tutto deve essere fatto con i pochi mezzi a disposizione: muoversi, arrampicarsi e saltare. Qua e là vi sono anche oggetti da raccogliere, la cui utilità è ovviamente da decifrare.



EYEMAZE

Genere: Platform/Rompicapo

Costo: Gratuito

Link: www.eyemaze.com

Meriti: Una collezione di giochi straordinariamente creativi.

Adrenalina: 0000

Ingegno: 00000

Narrazione: 00000

"Eyemaze" non è un gioco, ma un sito in cui sono raccolti giochi legati da un tema comune tanto affascinante quanto difficile da definire. Diciamo che esso può essere sintetizzato con "la gioia dello scoprire e dello sperimentare". I titoli variano da un CdR in cui noi, però, rappresentiamo una divinità in lotta contro un demone (e dove possiamo solo, a turno, modificare il mondo di gioco, sperando che il nostro indipendente eroe faccia la cosa giusta), a giochi in cui sperimentare con vari oggetti, vedendo come interagiscono tra loro, nel tentativo di far succedere qualcosa. "Eyemaze" è, quindi, un ottimo sito per i bambini che puntano all'esplorazione del mondo, magari in compagnia dei genitori... ma anche per i genitori da soli.



OUTPOST KALOKI

Genere: Strategia/Manageriale

Costo: 16 euro (il demo consente di giocare per un'ora)

Link: www.ninjabee.com/outpostkaloki.html

Meriti: Un semplice e divertente manageriale spaziale.

Adrenalina: 0

Ingegno: 00000

Narrazione: 000

L'obiettivo di Outpost Kaloki è gestire nel modo migliore una serie di basi futuristici nello spazio. Il giocatore, nei panni del manager, deve costruire "strutture" che garantiscano

all'avamposto un'adeguata produzione di energia (per far funzionare le varie attività), di denaro, di scienza, d'informazione e di ascoltare ad altre necessità. Ad assistervi avete una graziosa segretaria e un brutale boss, mentre cercate di destreggiarvi tra le numerose richieste dei "clienti" che arrivano alla vostra base: con le vostre astronavi in cerca di notizie, strutture scientifiche o... di un buon bicchiere di limonata. Inoltre, una o più missioni speciali devono essere completate prima di superare ogni livello – il tutto con un budget limitato.



Starscape è un curioso incrocio tra Asteroids, un rompicaipo, un manageriale e un romanzo interattivo
www.moonpod.com/



In Chalk, una graziosa creaturina si muove in un mondo stracchino di nemici disegnato su una lavagna; la sua unica arma: un gessetto!
www.konjak.org/chalk.htm



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare.

Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: albertofalchi@sprea.it

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Le pagine dedicate all'hardware, questo mese, sono ben sette e spaziano da abbordabili mouse a costosissimi monitor. Chi tiene il PC in camera, setono anche di notte, potrà essere interessato a un dissipatore passivo e a una scheda video particolarmente silenziosa, mentre il portatile di Asus soddisferà chi desidera giocare alla grande: ma ha problemi di spazio o l'esigenza di non separarsi mai dal computer.

AUDIO E VISTA: UNA TELENODELA INFINITA

AL Siggraph di agosto, la conferenza dedicata alla computer grafica tenutasi quest'anno a San Diego (USA), Microsoft ha presentato un aggiornamento delle DirectX, attualmente in versione beta: le DirectX 10.1.

La stampa specializzata ha puntato l'attenzione sul nuovo modello di shading, il 4.1, che dovrebbe essere pienamente compatibile solo con le GPU che verranno lanciate a breve sul mercato. Non è stato approfondito, però, un aspetto a mio avviso ancora più importante. Con le DX 10.1, infatti, verrà introdotta una nuova API audio, chiamata Xaudio2, che andrà a sostituire l'ormai defunto (ma compianto) DirectSound. La notizia è positiva, visto che l'iniziativa dovrebbe andare a risolvere quel fastidioso problema che impedisce ai giochi di attivare gli effetti EAX o DirectSound 3D in ambiente Windows Vista. Purtroppo, almeno a giudicare dalla versione beta delle librerie, questo non significa che i vecchi titoli per Windows XP finalmente inizieranno a far suonare tutte le S (o più) casse che compongono il vostro impianto. Tutt'altro. Per sfruttare gli effetti ambientali, i giochi dovranno essere programmati per supportare Xaudio2, quindi scontrati alla retrocompatibilità, per la quale è ancora necessario affidarsi al programma Alchemy - per lo meno se si possiede una scheda audio di Creative. Xaudio2, praticamente, non sarebbe altro che un'alternativa alle OpenAL (che funzionano su Vista), che lentamente iniziano a essere supportate da vari produttori di hardware, non solamente da chi realizza le Sound Blaster.

Capire quale fra le due librerie risulterà la prediletta non è facile, considerato che entrambe hanno parecchi assi nella manica. Il vantaggio dell'API inclusa nelle nuove DirectX non consiste solo nell'essere "sponsorzata" da Microsoft, ma anche nell'essere una libreria compatibile con



■ Le schede audio dedicate ai giocatori rischiano di trasformarsi in DAC evoluti.

"Con le DX 10.1 verrà introdotta una nuova API audio"

il chip audio di Xbox 360, peculiarità che verrà apprezzata dagli sviluppatori al lavoro su titoli multiplatforma. Di contro, pare che non sia possibile accelerare tali funzioni in hardware, rendendo inutili i potenti DSP montati su schede come le X-Fi. Le OpenAL, di contro, sono in grado di sfruttare al meglio l'accelerazione hardware offerta dalle interfacce audio e stanno iniziando a essere sfruttate anche da chi sviluppa su console. Sony, infatti, ha sfruttato molte delle convenzioni di questo linguaggio per le librerie audio della PlayStation 3, semplificando quindi le conversioni.

Creative, da parte sua, ribadisce che le OpenAL sono decisamente migliori (non stupisce, considerando che è l'azienda

che vi ha investito maggiormente), sia per quanto riguarda gli algoritmi di spazializzazione e di ricampionamento, sia per la rapidità d'esecuzione. Purtroppo, il mercato delle schede audio dedicate è piccolo, se paragonato a qualche anno fa, e la maggior parte dei giocatori pare ormai essersi orientata verso l'audio integrato sulle motherboard. Ciò potrebbe spingere gli sviluppatori a dedicarsi a Xaudio2. Rimane il fatto che, negli ultimi mesi, sono state presentate numerose interfacce audio, come la Xonar D2 di Asus, la Barracuda AC-1 di Razer e la Prelude di Aurealtech, che supportano le OpenAL (oltre a essere dotate di ottimi DAC) e potrebbero dare loro una spinta.



DELL ULTRASHARP 3007WFP-HC

Produttore: Dell
Distributore: Dell
Internet: www.dell.it
Prezzo: € 1.790

Caratteristiche Tecniche

Dimensioni pannello: 30"
Tempo di risposta: 8 ms (grigio a grigio)
Luminosità: 1.000:1
Risoluzione: 2560x1600
Supporto HDCP: Sì
Ingressi: DVI Dual Link

ERA da parecchio che non provavamo un monitor da 30 pollici, precisamente da settembre del 2006, quando testammo lo schermo più grande disponibile nel listino di Apple. Un mostro da 2560x1600 di risoluzione, spettacolare da vedere quanto difficile da "pilotare" alla risoluzione originale, principalmente a causa della scarsità di schede

video con una riserva di potenza adeguata.

A un anno di distanza, le configurazioni SLI e CrossFire più spinte consentono di giocare a questa risoluzione, almeno con buona parte dei titoli. Soprattutto, il prezzo del monitor di dimensioni generose, pur se ancora elevato, è calato in maniera sensibile, rendendo l'acquisto più interessante. Al momento in cui scriviamo, l'Ultrasharp 3007WFP-HC è proposto a circa 1.800 euro sul sito Dell. In compenso, vengono regolarmente fatte delle offerte e, se si ha la fortuna di azzeccare il momento giusto, è possibile trovarlo anche a 1.500 euro circa - prezzo non certo popolare, ma competitivo se si considerano le dimensioni.

Una volta tolto dall'ingombrante imballo e appoggiato sulla scrivania, il 3007WFP-HC lascia quasi senza fiato e obbliga ad allontanarsi di qualche decina di centimetri dalla posizione usuale, per lo meno se si vuole avere una visione d'insieme. Risulta evidente da subito che il pannello utilizzato in quest'ultima incarnazione del display è decisamente migliorato rispetto a quello montato sul monitor di Apple. L'angolo di visuale, sebbene invariato sulla carta, è finalmente abbastanza ampio da non risultare troppo limitante, correggendo uno dei difetti maggiori del modello precedente. Il tempo di risposta è migliorato, scendendo a 8 ms (grigio a grigio) e, pur non stabilendo alcun record tecnologico, risulta adeguato anche ai videogiochi più frenetici.

Se il desktop a 2560x1600 è incredibilmente vivido,

"Quando si lancia un gioco, si rimane letteralmente sbalorditi"

quando si lancia un gioco si rimane letteralmente sbalorditi, per lo meno se il PC è in grado di supportare l'elevatissima risoluzione del pannello. Con due GeForce 8800 Ultra in modalità SLI non abbiamo avuto problemi a goderci *Bioshock* e *Half-Life 2* in tutto il loro splendore, riscontrando anche un'ottima fluidità. La luminosità leggermente superiore a quella del monitor di Apple, provato in passato, rende ancora più convincenti le immagini su schermo e, a queste risoluzioni, non si sente la necessità di attivare l'AntiAliasing. Abbiamo infine provato a goderci un bel film in alta definizione (l'ingresso DVI supporta la protezione HDCP), rimanendo piacevolmente colpiti, anche se la qualità dello scaling dell'immagine era da attribuire alla scheda video, non al pannello, il quale veniva pilotato alla sua risoluzione ideale. Siamo comunque rimasti favorevolmente impressionati dalla qualità dello scaler integrato, che abbiamo testato provando a impostare le risoluzioni di 1280x720 e 1920x1080, ottenendo immagini ben definite e prive di evidenti artefatti. Un risultato decisamente superiore alla media dei monitor LCD. Per quanto riguarda gli ingressi, la dotazione video dell'Ultrasharp 3007WFP-HC è limitata al solo DVI Dual Link, ma sono presenti quattro porte USB 2.0 e un lettore di schede di memoria che accetta praticamente qualsiasi modello in circolazione. C'è poco da dire: se avete un PC adeguato, quello di Dell è il miglior display che il denaro possa comprare.

GIOCHI
COMPIUTI

Più che un monitor, è un oggetto di lusso. Ed è un accessorio che, per esprimersi al meglio, ha bisogno di un PC decisamente potente e sempre aggiornato, sebbene riesca a offrire immagini di qualità anche a risoluzioni inferiori a quella ideale.

9

Le immagini non rendono giustizia alle dimensioni del display, che riempirà letteralmente la vostra scrivania.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

ORIZZONTE OLED

Sarà marchiato Sony il primo TV OLED a raggiungere il mercato. Il SonyDrive XEL-1, pur avendo una diagonale di soli 11 pollici, mostrerà tutti i vantaggi della nuova tecnologia, grazie a uno spessore di soli 3 millimetri, un valore di contrasto 1.000.000:1 e una fedeltà cromatica simile a quella offerta dai migliori CRT. Purtroppo, come spesso accade in presenza di prodotti basati su tecnologie innovative, lo XEL-1 è caratterizzato anche da

un prezzo mozzafiato: 200.000 yen, corrispondenti a 1.200 euro. Cifra non proprio competitiva con i pannelli LCD di pari dimensioni, soprattutto considerando che lo schermo sviluppato da Sony in collaborazione con Toyota ha una risoluzione massima di 950x540. L'azienda giapponese ha sfruttato il clamore del lancio per annunciare l'intenzione di introdurre un modello da 27 pollici, con risoluzione Full HD, entro i prossimi dodici mesi.

LA SERIE X

Il chipset X38, nonostante abbia raggiunto da poco il mercato, non rimarrà a lungo la piattaforma più veloce proposta da Intel. All'orizzonte si staglia, infatti, l'X48, che dovrebbe offrire, nei primi mesi del 2008, pieno supporto ai processori Penryn con FSB da 1.666 MHz e abbandonare del tutto il supporto delle DDR2. Caratteristiche non in grado d'impensierire Asus e Gigabyte, che per le loro migliori



GIGABYTE GEFORCE 8600 GTS

● **Produttore:** Gigabyte
 ● **Distributore:** Gigabyte
 ● **Internet:** www.gigabyte.com.tw
 ● **Prezzo:** € 180

Caratteristiche Tecniche

Frequenza core: 675 MHz
 Frequenza RAM: 2 GHz
 RAM: 256 MB
 Stream Processor: 32
 Bus: 128 bit

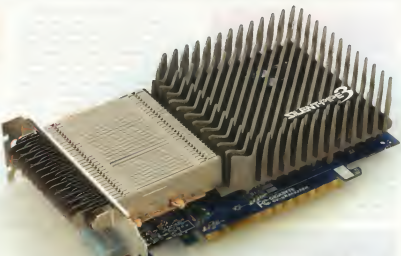
IL chip 8600 GTS di NVIDIA non ha soddisfatto a pieno gli appassionati di videogiochi, ma, a meno di rivolgersi a schede video di vecchia generazione, limitate alle sole DirectX 9 e prive dell'accelerazione per i formati video HD, è la soluzione più veloce al di sotto dei 200 euro.

Per fortuna, i produttori si sono sbizzarriti su questo chip proponendo soluzioni leggermente differenti da quelle standard, soprattutto per quanto riguarda il sistema di raffreddamento. Una simile GPU può essere accostata a un dissipatore passivo e non sono pochi ad aver tentato questa via. Tra questi, per esempio, c'è Gigabyte.

L'azienda taiwanese ha optato per il sistema Silent Pipe 3, un voluminoso blocco di alluminio posizionato sopra due heatpipe in rame. Da vedere non è un granché, a causa dell'aspetto spartano e del materiale "grezzo", ma dobbiamo ammettere che funziona bene. La scheda, anche inserita in un case, non ha mai dato segni di surriscaldamento, pur raggiungendo temperature elevate. Consigliamo, in ogni caso, un minimo di aerazione all'interno del computer, soprattutto se si gioca per parecchie ore di seguito (è un consiglio valido per qualsiasi configurazione monti componenti passivi).

Anche giocando per ore con la Gigabyte GeForce 8600 GTS, raramente abbiamo superato gli 82/83 gradi, un risultato indubbiamente positivo,

**"Anche
 giocando per
 ore, raramente
 abbiamo superato
 gli 82/83 gradi"**



■ Il dissipatore non è un esempio di rara bellezza, ma è probabilmente anche il più efficiente tra quelli passivi.

considerato che tale temperatura è lontana da quella critica per questa GPU. Siamo rimasti stupiti, invece, dall'assenza del connettore per l'alimentazione ausiliaria, che riduce notevolmente il potenziale di overlock. L'esemplare nelle nostre mani è stato spinto di circa 70 MHz oltre la frequenza di riferimento del core (675 MHz), mentre per le memorie non siamo riusciti a spremere più di una manciata di MHz in più. Non ci lamentiamo, giacché questa VGA nasce per accontentare gli amanti del silenzio, più che i fanaliti dell'overlock. L'aggiunta della presa a 6 pin per l'alimentazione, però, avrebbe soddisfatto le esigenze degli smanettoni, che avrebbero potuto ottenere prestazioni superiori aggiungendo anche solo una ventola da 12 centimetri molto silenziosa sopra il dissipatore (magari impostata per attivarsi solo quando si lanciano applicazioni 3D).

Nonostante le notevoli dimensioni della confezione della Gigabyte GeForce 8600 GTS, al suo interno non si trova granché. Il solito adattatore per

le uscite S-Video, Composito e Component, oltre a un paio di adattatori da DVI a VGA. Fortunatamente, il corredo software viene esaltato dall'ottimo Supreme Commander. Rispetto alla proposta di Zotac analizzata nelle prossime pagine, la 8600 di Gigabyte è vincente sotto il fronte della silenziosità e l'inclusione dell'RTS di Chris Taylor potrebbe far pendere l'ago della bilancia verso la VGA passiva, ma l'inspiegabile assenza del connettore di alimentazione ne limita fortemente le prestazioni in overlock, relegandola a una scelta adatta maggiormente a un Home Theater PC.



Un'interessante proposta da Gigabyte, anche se dai piccoli accorgimenti l'overclocker non può trarre molto. Sicuramente, chi desidera il silenzio più assoluto troverà nella Gigabyte GeForce 8600 GTS una soluzione ideale per le proprie esigenze.



Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

motherboard X38 hanno già sviluppato del BIOS in grado di raggiungere, tramite overlock, la stessa velocità di front side bus. L'attuale successore del P35 offre 32 canali PCIe 2.0 utilizzabili per dare vita a configurazioni CrossFire, ma, una volta affiancato all'MCP NForce 100 di NVIDIA, potrebbe conquistare anche la compatibilità con le GeForce poste in SLI. In attesa di annunci ufficiali riguardanti motherboard munite della versatile accoppiata, l'X38 si "accontenta"

di sconfiggere le soluzioni nForce 680 e 660 nei benchmark, anche utilizzando le poco costose DDR2 800 MHz.

NON SOLO MAC

Si ispira chiaramente agli iMac di Apple e utilizza molti componenti tipicamente presenti nei migliori notebook, ma One, il primo tutto-in-uno di Gateway, merita di essere preso in considerazione da chi ama il design raffinato. Costruito intorno



a un monitor da 19 pollici con risoluzione di 1440x900 pixel, il poco ingombrante Gateway, nella sua versione da 1.799 dollari, integra un Core 2 Duo funzionante a 2 GHz, 3 GB di DDR2, hard disk da 500 GB, Radeon 2600 XT con 256 MB di GDDR3, sintonizzatore DVB-T e l'immancabile masterizzatore DVD. Disponibile anche in configurazioni più economiche prive di Radeon, lo One dovrebbe raggiungere il mercato inglese entro Natale.

ASUS G2

Produttore: **Asus**
 Distributore: **Asus**
 Internet: **www.asus.it**
 Prezzo: **€ 1.800**

Caratteristiche Tecniche

CPU: intel T7500
 RAM: 2 GB
 Scheda video: GeForce B600m
 Display: 17", 1400x900
 Sistema Operativo: Windows Vista Home Premium

LA sottile linea che divide i computer portatili dal desktop non è così definita come può sembrare e, spesso, sembra quasi che i due mondi si sovrappongano.

Il G2 di Asus, per esempio, pur ricadendo nella categoria dei PC portatili non ha nulla da invidiare a un desktop, sia per quanto riguarda le prestazioni, sia per ciò che concerne il peso: siamo attorno ai cinque chili.

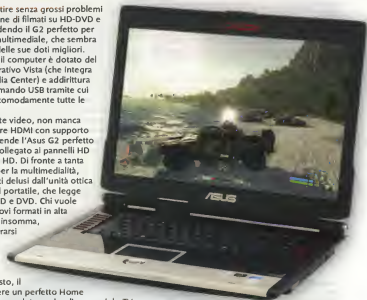
Non è stato solamente il peso dell'unità a lasciarci perplessi, ma anche le sue dimensioni che, principalmente a causa del monitor da 17 pollici, non si possono certo definire contenute. Non è quindi l'unità più trasportabile che abbiamo avuto fra le mani, ma quando si passa ai videogiochi, bisogna dire che il G2 si comporta veramente bene, grazie soprattutto alla CPU Dual Core T7500 funzionante a 2,2 GHz, e ai 2 GB di RAM installati. L'unico freno è costituito dalla scheda video, che non è certo un mostro di potenza, essendo basata sulla GPU GeForce B600m. Di questo siamo abituati a bene, ma tutto sommato la GPU installata su questo portatile si comporta più che dignitosamente rispetto alla maggior parte delle schede video integrate nei notebook. La VGA è anche in

grado di gestire senza grossi problemi l'accelerazione di filmati su HD-DVD e Blu-ray, rendendo il G2 perfetto per un utilizzo multimediale, che sembra essere una delle sue doti migliori. Non a caso, il computer è dotato del sistema operativo Vista (che integra anche il Media Center) e addirittura di un telecomando USB tramite cui controllare comodamente tutte le funzioni.

Fra le uscite video, non manca un connettore HDMI con supporto HDCP, che rende l'Asus G2 perfetto per essere collegato ai pannelli HD Ready o Full HD. Di fronte a tanta attenzione per la multimedialità, siamo rimasti delusi dall'unità ottica integrata nel portatile, che legge solamente CD e DVD. Chi vuole godersi i nuovi formati in alta definizione, insomma, dovrà procurarsi un lettore esterno. Un peccato, considerato che per il resto, il G2 può essere un perfetto Home Theater PC, completo anche di un modulo TV Tuner (esterno, ingombrante, ma leggero) e di ingressi S-Video e Composito.

Per quanto riguarda le prestazioni ludiche, titoli recenti come *Bioshock* (non certo leggero) girano senza problemi, anche alla risoluzione originale del pannello: 1440x900. L'AntiAliasing rimane un lusso con la maggior parte dei giochi, ma non ci si può lamentare. Ottima anche l'ergonomia, con l'unità che non scalda troppo nemmeno dopo lunghe sessioni, al contrario di altri notebook meno curati sotto questo profilo. Tutto questo mantenendo una notevole silenziosità nel normale impiego.

L'Asus G2 è, quindi, un buon PC, a nostro avviso perfetto per quei giocatori che preferiscono evitare di portarsi in casa un ingombrante case con relativo monitor e conseguente necessità di cavi. Il prezzo, pur non contenuto, ci sembra adeguato alle prestazioni e alla dotazione dell'unità,



Il portatile mostra una linea aggressiva, pur risultando molto elegante. Se solo fosse più leggera...

tranquillamente in grado di diventare una sorta di hub multimediale cui collegare buona parte della tecnologia presente nel proprio appartamento. La connettività è garantita dal supporto a tutte le tecnologie abitualmente utilizzate in ambito informatico (come Wi-Fi, Bluetooth, USB, Firewire) e da porte SATA, comodissime per il hard disk esterni.



Un ottimo computer con spiccate capacità multimediali che si rivela piuttosto veloce nell'esecuzione di videogiochi. Non è certo un'unità comodamente trasportabile, ma è la scelta da pagare per una macchina tanto versatile.

8

"Titoli non certo leggeri, come Bioshock, girano senza problemi"

RAME IN ABBONDANZA

Il Lian-Li PC-60C Memorial è l'unico case in commercio a vantare una placca di fissaggio della motherboard e un cestello per gli hard disk completamente in rame. Del cestello metallico sono fatti anche gli slot frontali da 5 e 3 pollici, così come i pulsanti e il logo del costruttore cinese. Sull'utilità di utilizzare il rame per questi componenti si possono sollevare dubbi, ma è evidente che il costoso (400 euro) PC-60C vuole attirare l'attenzione grazie



al contrasto cromatico prodotto dalla contemporanea presenza di alluminio nero satinato. Ad accompagnare ognuno dei 300 esemplari prodotti sarà una targhetta identificativa, che farà la felicità dei collezionisti.

NUOVI ZUNE

La seconda generazione di riproduttori MP3 Zune ha debuttato sul mercato nordamericano. Oltre a vantare dimensioni inferiori rispetto

a quelle dei predecessori, i nuovi Zune hanno un display da 3,2 pollici, possono riprodurre filmati in formato mpeg 4 e h.264 e hanno un controller a sfioramento che promette di tenere testa alla ben nota rotella degli iPod. Una riveduta connessione Wi-Fi



MICROSOFT SIDEWINDER MOUSE

- **Predatore:** Microsoft
- **Distributore:** Microsoft
- **Internet:** www.microsoft.com
- **Prezzo:** € 69,90

Caratteristiche Tecniche

DPI: 2.000

Tecnologia sensore: Laser

Accelerazione massima: 20 G

USB poll rate: 500 Hz

Numero tasti: 6

DOPO anni di assenza, la linea Sidewinder di Microsoft torna sul mercato e lo fa con un mouse esplicitamente dedicato ai giocatori.

La curiosità è sicuramente elevata, anche perché ultimamente l'azienda di Redmond ha dimostrato di saper fare con le periferiche da gioco, sia per quanto riguarda la linea di accessori di Xbox 360 (compatibile anche con il PC), sia con gli ultimi prodotti realizzati in collaborazione con Razer, come il mouse Habu e la tastiera Redua.

Il nuovo Sidewinder Mouse è stato sviluppato interamente da Microsoft, senza l'ausilio di

alcun partner e pare tenere conto delle esigenze dei giocatori professionisti, integrando tutte le peculiarità dei migliori mouse visti negli ultimi anni. Parliamo della possibilità di variare la sensibilità al volo con la semplice pressione di un tasto, ma anche della presenza di una serie di pesi aggiuntivi, che verranno apprezzati da chi non ama i mouse troppo leggeri. Non mancano peculiarità originali che potrebbero mandare in giuogio alcuni "smanettoni", come la presenza di tre tipi di gommini in teflon leggermente differenti, che consentono di sperimentare il miglior abbinamento con la superficie del mousepad. Il sensore utilizzato è di tipo laser, caratterizzato da una sensibilità massima di 2.000 DPI, e in grado di sopportare accelerazioni fino a 20 G (e ci chiediamo chi

"È comodo, preciso ed efficace sia negli FPS, sia negli RTS"

sia in grado di imprimere una spinta del genere, a parte un missile). Il trasferimento dati via USB è l'unico aspetto in cui il mouse non eccelle, limitandosi a 500 Hz, contro i 1.000 Hz dei migliori modelli di Razer e Logitech. Le specifiche promettono bene, ma è l'ergonomia quella che ci ha colpito maggiormente: il mouse si impugna comodamente e la plastica leggermente porosa aiuta a tenerlo saldamente nel palmo della mano, senza il rischio che scivoli. La rotella è in acciaio e offre una piacevole sensazione di precisione e solidità, così come i due pulsanti laterali, a portati di pollice. Contrariamente a quanto accade nella maggioranza dei mouse visti fino a oggi, questi ultimi due tasti sono posti l'uno sopra l'altro. Una scelta strana, ma che si rivela vincente già dopo pochi minuti, grazie anche all'ottima sensazione tattile offerta.

Non mancano, infine, dei comandi dedicati al cambio della sensibilità: tre piccoli tasti, per essere precisi. Sono posizionali, come di consueto, vicino alla rotella di scorrimento e permettono di accedere direttamente a tre differenti impostazioni dei DPI, visualizzate su un minuscolo LCD sul lato sinistro della periferica. Una funzione, quest'ultima, che abbiamo trovato abbastanza inutile. Il nuovo Sidewinder Mouse si è ben comportato nelle prove sul campo, risultando comodo e preciso sia negli FPS, sia negli RTS, dove la possibilità di gestire le macro lo rende particolarmente efficace. I pulsanti laterali sono in assoluto tra i più funzionali mai provati, così come la rotella, precisa e piacevole da utilizzare.

Per quanto riguarda la precisione di puntamento, l'impressione è che alcuni modelli, come il Deathadder o il sempre buon GS, siano leggermente superiori, ma si tratta di sensazioni che possono variare da persona a persona. Il Sidewinder è comunque un'ottima periferica, priva di difetti degni di nota e particolarmente comoda da impugnare.



Un mouse preciso e incredibilmente configurabile, caratterizzato da un'ottima ergonomia. La possibilità di sostituire i piedini e quella di modificare il peso dell'unità lo rendono un giocattolo per "bambini molto cresciuti".

9

■ Nonostante un aspetto un po' "eccentrico", il Sidewinder Mouse si rivela molto comodo e preciso.



Tech News

facilita il trasferimento dei brani dal PC e permette di scambiare canzoni e video con gli altri Xune posti nelle vicinanze. Il primo modello, con hard disk da 80 GB, è disponibile solo in versione nera, ma nelle prossime settimane verrà affiancato da 3 versioni di colore verde, rosso e rosa. Microsoft non ha ancora chiarito se questa seconda generazione verrà distribuita sul territorio europeo o se rimarrà confinata oltreoceano come la precedente.

USE PATRIOTICO

Gli appassionati di MotoGP desiderosi di festeggiare la vittoria dell'italiana Ducati nel campionato 2007 possono, da oggi, esprimere il proprio entusiasmo sfoggiando la SanDisk USB Ducati Edition. Oltre a richiamare i colori e le forme tipiche dei bolidi di origine bolognese, questa chiavetta USB da 4 GB si distingue anche per la velocità di scrittura, pari a 20 MB/s, che la rende compatibile con la funzione ReadyBoost di Windows

Vista. Meno "aerodinamica", ma persino più veloci, sono le Compact Flash Ducati Edition da 4 e 8 GB, capaci di scrivere e leggere 45 MB al secondo. La chiave USB viene venduta a un prezzo prossimo ai 100 euro.



NOTEBOOK A CODA

Anche MSI entra nella sempre più affollata arena di produttori di notebook per videogiochi. Il GX600, così come i prodotti concorrenti di Asus e Dell, è acquistabile in varie configurazioni basate su Core 2, GeForce 8600M GT e un massimo di 2 GB di DDR2, ma si distingue soprattutto grazie al pulsante "Turbo", capace di overclockare del 20% il front side bus. L'aumento di frequenza non si riflette molto negli FPS, che sullo

ASUS TRITON 75

● **Produttore:** Asus
 ● **Distributore:** Asus
 ● **Internet:** www.asus.it
 ● **Prezzo:** € 39,90

Ci sono utenti di computer più o meno esigenti, ma tutti convengono su un punto: i dissipatori standard offerti con i processori, che siano di AMD o di Intel, andrebbero sostituiti al più presto con modelli migliori.

Gli appassionati dell'overclock avvertono questa esigenza per riuscire a spingere al limite la loro CPU, mentre tutti gli altri desidereranno lasciar riposare le orecchie che, soprattutto nel caso di Intel, verranno "strapazzate" dal dissipatore originale. In questa sede, abbiamo voluto dare un'occhiata al Triton 75 di Asus, un ingombrante modello fanless (cioè senza ventole) che dovrebbe migliorare

drasticamente l'inquinamento acustico legato al PC. L'unità è in grado di adattarsi a tutti i socket in commercio (quindi 939/940/AM2 e 775), senza bisogno di smontare la motherboard dal case. Abbiamo provato il Triton 75 sia su slot AM2, sia su 775, impiegando in entrambi i casi pochissimi minuti per assemblarlo.

Dobbiamo segnalare che le dimensioni potrebbero creare problemi su alcune motherboard. Su una Gigabyte GA-MA69GM-S2H, una piccola scheda madre perfetta per l'utilizzo in un Home Theater PC,

"Il Triton senza ventola non è adatto a un PC da giocatore"

abbiamo avuto problemi nell'accedere ai primi due slot per le memorie, dovendo così rinunciare alla configurazione Dual Channel. Per quanto riguarda le prestazioni, invece, siamo rimasti abbastanza sorpresi dalla capacità del Triton 75 di dissipare, anche se ci guardiamo bene dal consigliarlo ai fanatici dell'overclock. Nel nostro caso, non abbiamo avuto problemi a dissipare in maniera (quasi) completamente passiva un Home Theater PC basato su un X2 3200+, 1 GB di RAM HD 2400 XT: con la ventola della Triton 75 di dissipare, e quella dell'alimentatore che gettava lentamente (e silenziosamente) aria sul Triton, non abbiamo mai visto le temperature salire in maniera allarmante, nemmeno dopo lunghe serate passate a guardare filmati di ogni tipo. Di contro, su un Pentium4 Prescott funzionante a 3,4 GHz, bastavano pochi minuti di gioco per mandare la CPU in protezione termica. In questo caso, si può comunque installare una ventola da 12 centimetri grazie alle clip fornite a corredo. Così facendo, le prestazioni aumentano in maniera sensibile, permettendo di giocare, pur con temperature al limite e più rumore.

È andata meglio con i nuovi Core 2 Duo, che sono riusciti a reggere più a lungo prima di entrare in protezione termica, ma la situazione è abbastanza chiara: il Triton senza ventola non è adatto a un PC da giocatore. Se si ha intenzione di installarne una, allora le prestazioni non si discostano troppo da modelli di prezzo comparabile, ma dovete tenere conto del fatto che una buona ventola, in grado di offrire un efficace flusso d'aria e una silenziosità accettabile, costa fra i 15 e i 20 euro.

In definitiva, il Triton 75 è un modello molto particolare, che non soddisferà le esigenze degli overclocker, ma potrebbe piacere a chi predilige il silenzio, a patto che la ventilazione del case sia adeguata e che gli venga installata una ventola dedicata da 12 centimetri - magari impostata per funzionare solo quando la temperatura supera una certa soglia.

GIUCHI
 PC

Un dissipatore interessante, che, se aiutato da una buona ventola, è in grado di raffreddare le moderne CPU. In configurazioni fanless non riesce a stare al passo del più veloce Dual Core, ma risulta perfetto per un meno esigente HTPC.

7 1/2

■ Il dissipatore è decisamente voluminoso e sulle schede madri più piccole potrebbe interferire con i moduli di memoria.

schermo da 15,4" a 1440x900 sono comunque più influenzati dalla GeForce, ma migliora in modo sensibile l'esecuzione dei più recenti RTS. Il CX6000 abbina, con gusto tipicamente asiatico, una finitura esterna simile a quella dei pianoforti a un design degli speaker ad aria delle auto da corsa. Completano il tutto un'uscita HDMI, una webcam da 1,4 Mpixel e il supporto al nuovo standard wireless 802.11n.

GOLF RAFFREDDANTE

Gli ingegneri di Sharkoon hanno pensato di riutilizzare gli studi riguardanti le palline da golf per produrre una ventola particolarmente silenziosa. La Silent Eagle 2000 è caratterizzata da pale ricoperte di piccole infossature, capaci di ridurre la turbolenza dell'aria anche alle più elevate velocità. Installata su un radiatore in alluminio in cui affondano 3 pompe di calore, la ventola dà vita a un dissipatore per processori AMD



e Intel che produce solo 25 dB di rumore, alla velocità di 2000 RPM. Il Silent Eagle CPU Cooler è in vendita al prezzo di circa 20 euro.

GPU CONFERMATA

Durante l'ultimo Intel Developer forum (la fiera che il colosso dei microprocessori dedica a sviluppatori e sistemisti), Intel ha chiarito che Larrabee sarà, prima di tutto, una GPU in grado di competere con le soluzioni di ATI e NVIDIA. Più specificatamente,

ZOTAC GEFORCE 8600 GTS

Produttore: Zotac
Distributore: Zotac
Internet: <http://www.zotac.com/>
Prezzo: € 189

Caratteristiche Tecniche

Frequenza core: 675 MHz
Frequenza RAM: 2 GHz
RAM: 256 MB
Stream Processor: 32

ZOTAC è un nome nuovo, che si affaccia nell'ormai affollato panorama dei produttori di schede 3D. Attualmente, l'azienda è interamente focalizzata sulla produzione di schede video con chip NVIDIA e, fra i primi esemplari giunti in redazione, segnaliamo questa 8600 GTS.

Zotac ha preferito evitare corredi software faraonici, anche per mantenere il prezzo della VGA relativamente basso. Nella confezione, però, sono presenti alcuni comodi accessori che, a nostro avviso, sono veramente importanti e che ci piacerebbe vedere più spesso. Parliamo dell'adattatore da DVI a HDMI, fondamentale per collegare il PC a schermi HD, che attualmente viene fornito solo con pochissimi modelli di VGA.

Fa piacere, quindi, constatare che un modello come la 8600 GTS, che strizza l'occhio ai giocatori, sia dotato di questo gadget. Mancano, invece, gli adattatori da DVI a VGA (in effetti, chi ne ha bisogno se lo sarà probabilmente procurato da tempo), mentre con grande sorpresa troviamo, oltre all'adattatore Component, anche il relativo cavo, altro accessorio importante, ma raramente incluso nelle confezioni. Manca solo un cavo HDMI, ma sarebbe chiedere troppo.

La scheda pare ben costruita e curata nei particolari, grazie anche all'adozione di condenser di buona qualità, che dovrebbero



La scheda di Zotac è piccola e segue precisamente il modello di riferimento di NVIDIA. Il connettore PCI-E permette di overlockarla piuttosto bene.

garantirne la durata nel tempo, il dissipatore è efficiente e abbastanza silenzioso, se si ha l'accortezza di abbassare il regime di rotazione della ventola - almeno quando non si sta giocando. Per quanto riguarda le prestazioni ludiche, il chip 8600 GTS è il più "performante" della nuova generazione, nella sua categoria di prezzo. Come ripetiamo da tempo, però, le prestazioni in Direct 10 lasciano a desiderare (solo le schede più potenti, e costose, sono in grado di reggere adeguatamente i pochi titoli che si appoggiano a queste librerie), mentre per quanto riguarda le DirectX 9, allo stesso prezzo è possibile comprare prodotti meno recenti, ma decisamente più veloci.

L'acquirente ideale della Zotac GeForce 8600 GTS è qualcuno che desidera giocare, ma anche sfruttare il proprio PC per visualizzare film in alta definizione. Grazie all'accelerazione del video in HD, infatti, la 8600 GTS toglie parecchio lavoro dalle spalle della CPU, permettendo di godersi

fluidamente un film in Blu-ray anche se non si possiede un Dual Core.

Per ottenere qualcosa in più durante le sessioni ludiche, si può tentare un overlock, per il quale il modello GTS sembra abbastanza predisposto. Il connettore di alimentazione supplementare, infatti, non limita la scheda, come invece accade nei modelli GT. Nel corso dei nostri test, siamo saliti discretamente col Core (quasi 220 MHz oltre la frequenza originaria), un po' meno con le memorie (circa un centinaio di MHz), il tutto utilizzando il sistema di raffreddamento originale.



Una buona scheda 3D, curata nei dettagli come dimostra la dotazione di cavi e adattatori. La Zotac GeForce 8600 GTS si spinge discretamente in overlock, ma resta il limite del bus a 128 bit, che "strezza" il potenziale del chip.

7 1/2

**"Una scheda
pare ben
costruita e
curata nei
particolari"**

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

la GPU punta a decuplicare le prestazioni degli IGP attualmente integrati sulle motherboard Intel. Le versioni più veloci di Larrabee troveranno comunque poste anche su schede PCI-E o su socket simili a quello del Core 2. Lo sviluppo della nuova architettura è giustificato, secondo Intel, dagli oltre 190 milioni di "giocatori occasionali" che quotidianamente utilizzano il loro PC per brevi partite offline e online. Un esercito che potrebbe venire attratto dai titoli più impegnativi,

per i quali non sono adeguate le attuali soluzioni video integrate nelle motherboard.

L'AUDIO DI ASUS

Dopo la Xonar D2, sembra che Asus abbia intenzione di espandere la propria linea dedicata ai prodotti audio. È stata infatti annunciata recentemente la Xonar U1, una scheda audio esterna USB dedicata ai possessori di notebook. L'approccio è molto simile a quello della Xonar D2, dunque è stata dedicata particolare attenzione alla qualità delle

componenti e delle uscite audio digitali e analogiche. Sono supportate le tecnologie Dolby Virtual, Dolby Digital Live, Pro Logic II, DirectSound ed EAX, peculiarità che la rendono adatta anche ai videogiochi. Sarà compatibile

sia con Vista, sia con XP, sebbene non sia ancora chiaro se per la U1 saranno disponibili le librerie D53D GX, che dovrebbero garantire il funzionamento dell'audio 3D su Vista anche coi vecchi titoli.



RAZR2

GMC Mobile

A cura di Paolo Cupola



Produttore: Motorola
Internet:
www.motivola.com/it
Prezzo: € 499

non è l'ideale in caso di urto o caduta), che non mostra giochi o scricchiolii nel meccanismo di apertura. La tastiera (interna) è molto comoda e anche i tasti esterni touchscreen, pur essendo a sfioramento, provocano una vibrazione del terminale per segnalare l'acquisizione del comando. Il display da 320x240 (e 262.000 colori) è molto brillante e nitido, persino nelle peggiori condizioni d'illuminazione diurne.

Motorola ha poi scelto intelligentemente di utilizzare come sistema operativo nientemeno che Linux, con grande beneficio per la rapidità del software e la flessibilità delle applicazioni. E qui la favola finisce, perché, nonostante le ottime premesse, il telefono è praticamente ingiocabile: gli sviluppatori, pensando forse di destinare il prodotto a un'utenza più seria, non hanno ottimizzato il sistema operativo e le caratteristiche hardware a favore di un eventuale uso ludico del terminale, che risulta al momento sprovvisto di giochi. Come se non bastasse, l'autonomia della batteria è estremamente ridotta e la memoria del telefono, anche se piuttosto ampia (512 MB), non è espandibile in alcun modo.

Per quasi 500 euro, poi...
Ottimi i materiali, brillante il display, comoda la tastiera, ma sconsigliamo di usare il RAZR2 per giocare.

5

- Buona tastiera, discreta ergonomia
- Ottimo look e qualità dei materiali
- Memoria non espandibile
- Scarsissima autonomia

La famiglia RAZR2 comprende, in realtà, tre diversi terminali: il V8, il V9 e il V9M. Solo il V8 è attualmente in vendita (al momento di andare in stampa) in Italia, anche se Motorola ha annunciato che il V9 sarà presto disponibile. Ciò che, del nuovo "ammiraglio" del catalogo Motorola, colpisce al primo impatto è il look, abbinato all'eccezionale qualità dei materiali utilizzati: lo chassis è in acciaio, con un frontaliere esterno in vetro e un retro in gomma morbida.

Si tratta di un telefono molto robusto (anche se la fragilità del frontaliere in vetro antiriflesso

Provato

FIFA 06



Insieme alle rispettive versioni per PC, console "maggiori" e portatili, anche l'incarnazione "mobile" di FIFA 06 torna a fare capolino sul minuscolo display dei nostri telefonini. Come sempre caratterizzata da una quantità enorme di dati tratti dai rispettivi campionati "reali", la versione 2006 contiene tutte le squadre aggiornate di 5 diversi campionati europei. Oltre alla nostra Serie A, infatti, sono disponibili la Premier League inglese, la Ligue 1 Orange francese, la Bundesliga tedesca e la Liga spagnola, per un totale di oltre 100 club. Tra le novità di quest'anno, la nuova modalità "Slide Club", che proporrà ai giocatori una serie di sfide (di difficoltà crescente) personalizzate su ogni squadra. Nel gioco è stato anche inserito il tasto "sprint", che, proprio come nelle versioni maggiori, permetterà ai giocatori di correre più velocemente. Data la complessità del motore di gioco, FIFA 06 è consigliato soprattutto per i terminali di fascia più alta.

- Produttore: EA Mobile
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.eamobile.com

Lo standard di qualità di FIFA 06, come sempre, elevatissimo e al suo livello squadra di 5 campionati.

Provato

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS



Il riferimento al lungometraggio di Tim Burton del '93 appare piuttosto pretestuoso in questa midlet. Le allusioni, occorre ammettere alla luce del successo del film rappresentano un semplice ostacolo grafico che, per quanto ben realizzato, non è essenziale per la buona riuscita del prodotto. Il gioco, in realtà, è soltanto un puzzle-game di tipo tradizionale che avrebbe potuto essere ambientato, senza troppa difficoltà, nella casa di Barbie, così come in un'astrazione aliana. Articolato in livelli di crescente difficoltà, questo nuovo titolo di Disney Mobile pone al giocatore una serie di sfide logiche legate alla raccolta di un certo numero di pezzi regalo, disseminati nel livello, il cui ragguaglio è ostacolato dalla presenza di oggetti che possono essere spostati o dai nemici, il cui semplice contatto provoca la morte immediata del giocatore. I giocatori meno giovani riconosceranno l'animismo (rissuto) clone del buon vecchio Adventures of Lolo per NES!

- Produttore: Disney Mobile
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: <http://mobile.disneyinternational.com/>

Un po' forzato il tema del film per un puzzle game. Il gioco, però, è divertente. Peccato che duri poco.

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio.

TUTTI STILISTI... COL TELEFONINO!

Dopo Ice Cream Empire (scaricato, secondo i dati ufficiali diffusi dall'Università Bocconi di Milano, da più di 18.000 utenti di oltre 160 Paesi nel mondo), l'ateneo lombardo ha deciso di realizzare un secondo gioco manageriale java per telefonino, distribuito gratuitamente tramite il portale ufficiale dell'Università: www.uni-bocconi.it/index.php?fcnav=62.509. Fashion Empire, è questo il titolo della midlet sviluppata dalla Bocconi, è stato realizzato con la collaborazione di Timesonline, sito Internet ufficiale del celebre quotidiano londinese "Times". Il gioco utilizza lo stesso

sistema già sperimentato, con successo, in ICE. Ancora una volta, i giocatori saranno chiamati a confrontarsi con le difficoltà, le scelte e le problematiche di una realtà imprenditoriale. In questo caso, però, abbandonato il mondo dei gelati di produzione artigianale (in ICE), la Bocconi ha scelto di puntare più in alto, proponendo ai suoi giocatori di vestire i panni di stilisti e manager di una casa di moda. Fashion Empire si svolge nelle tre grandi capitali della moda europea: Londra, Parigi e Milano. Anche in Fashion Empire, i giocatori dovranno confrontarsi con le stesse tematiche viste in ICE (la gestione delle scorte e dei magazzini,

l'acquisto delle materie prime, la definizione delle strategie di vendita); ma questa volta c'è di più, perché gli "aspiranti stilisti" potranno disegnare direttamente i propri "brand" e i propri modelli e potranno scegliere le location più adatte per lanciare i propri prodotti, tenendo sempre d'occhio le tendenze dello "style" del momento. Il gioco permette anche di registrare il proprio punteggio in una classifica pubblica online (suddivisa per nazioni) denominata Fashion Stock Exchange, cui i giocatori inviano direttamente (col cellulare) il proprio punteggio.



WATT CONTRO LASER

Sequendo i suggerimenti dei lettori e dei frequentatori del Forum di GamesRadar, da queste mesi la sezione è un tempo dedicata ai masterizzatori è occupata dagli alimentatori (Power Supply Unit o PSU, per i più anglofoni). Tale scelta è legata a due fattori: il primo è che a differenziare i masterizzatori DVD sono, oggi, caratteristiche apprezzabili esclusivamente dagli audiolibri più incalliti, o funzionali che potrebbero anche non interessare affatto i giocatori, quali il LightScribe. Il secondo riguarda la necessità di sottolineare l'accesa importanza degli alimentatori nei sistemi attuali, troppo spesso affetti da una carenza di Watt. Non mancheremo, comunque, di suggerire saltuariamente le unità DVD maggiormente compatibili con le sofisticate protezioni dei giochi, né perderemo l'occasione di sottolineare l'arrivo di lettori HD-DVD e Blu-ray a prezzi accettabili. Negli anni che ancora ci dividono dai primi giochi per PC distribuiti su dischi ottici da 30 o più GB, cercheremo quindi di scongiurare spegnimenti improvvisi, connettori mancanti e pericolosi cali di tensione.

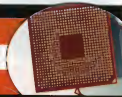
Le tre configurazioni spostano l'attenzione dai DVD agli alimentatori, con la speranza di dilagare i dubbi di chi non sa quale PSU abbinare a un'esigente configurazione SLI. Il Sistema base guadagna, nel frattempo, un po' di GDDR3, ma perde qualche pixel shader a causa della scomparsa delle più veloci X1950 XT dai listini dei negozi.

Il Sistema GIUSTO

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE:** Core 2 Extreme QX6850 € 1.000
Socket 775, 3 GHz - quad core - 8 MB cache L2 - FSB 1.333 MHz - 64 bit
- **SISTEMA MEDIO:** Core 2 Duo E6750 € 180
Socket 775 - 2,66 GHz - dual core - 4 MB cache L2 - FSB 1.333 MHz - 64 bit
- **SISTEMA BASE:** Athlon 64 X2 5600+ € 150
Socket AM2 - 2,8 GHz - dual core - 2 MB cache L2 - HyperTransport 2 GHz - 64 bit

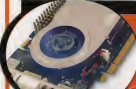
Gli ultimi esponenti della famiglia Core 2 macinano dati a velocità da record, traendo grande vantaggio da un front side bus a 1.333 MHz e spingendosi nei pressi dei 3 GHz. La configurazione più economica si basa su un meno performante Athlon X2, ma riesce comunque ad animare senza affanni anche i titoli 3D più "pesanti".



▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE:** 2 GeForce 8800 GTX in SLI € 1.150
575 MHz Core - 768 MB GDDR3 1,8 GHz - Bus 384 bit - 128 Stream Processor - 2 DVI - supporto HDCP
- **SISTEMA MEDIO:** GeForce 8800 GTS 320 MB € 300
500 MHz core - 320 MB GDDR3 1,6 GHz - bus 384 bit - 96 Pixel Processor - 2 DVI
- **SISTEMA BASE:** Radeon X1950 Pro 512 MB € 150
580 MHz core - 512 MB GDDR3 1.400 MHz - bus 256 bit - 36 Pixel Shader 3.0 - 8 Vertex Shader 1.0

Le due configurazioni più costose sfruttano i versatili stream processor della GPU ammiraglia di NVIDIA, per eseguire in tutto il loro splendore gli effetti di rendering più sofisticati. Il Sistema base si appoggia, invece, alle ottime prestazioni di un Radeon X1950 Pro, animando senza incertezze tutti i titoli di classe DX 9.



▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE:** Asus Striker Extreme € 300
NVIDIA 680i - Socket 775 - 4 DDR2 - 2 PCI-E 16x - 1 PCI-E 1x - 2 PCI - 6 SATA - 2 Gb Ethernet
- **SISTEMA MEDIO:** Asus P5K € 150
Intel P35 - Socket 775 - 4 DDR2 - 2 DDR3 - 2 PCI-E 16x - 1 PCI-E 1x - 3 PCI - 5 SATA - 1 Gb Ethernet
- **SISTEMA BASE:** Asrock ALIVE NF5-eSATA2+ € 65
nForce 520 - Socket AM2 - 4 DDR2 - 1 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 4 SATA - 1 Gb Ethernet

Il Sistema medio utilizza una versatile Asus, votata all'upgrade grazie al chipset P35, capace di accogliere sia le economiche DDR2, sia le veloci DDR3. Il Sistema ideale sfrutta la migliore esponente della famiglia 680i NVIDIA, ancora l'unica in grado di offrire le funzionalità SLI ai processori Intel. L'economica AsRock non è comunque molto inferiore alle rivali, quanto a funzionalità.



▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE:** 2 GB PC10600 Corsair Dominator € 658
2 DIMM da 1 GB - Latenza 5-5-5-18 a 1250 MHz - 2,4v - Dissipatore attivo
- **SISTEMA MEDIO:** 2 GB PC8000 OCZ Titanium Alpha VX2 € 190
2 DIMM da 1024 MB - Latenza 4-4-4-12 a 1000 MHz - 2,3v - Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE:** 2 GB PC6400 Gell Value € 100
2 DIMM da 1 GB - Latenza 5-5-5-15 a 800 MHz - 1,8v - Dissipatore Metallico

Tutte le configurazioni offrono, a Windows Vista, 2 GB di veloci DDR2, indispensabili se si desidera eseguire fluidamente i giochi di generazione DX 10. I moduli del Sistema ideale possono essere raffreddati tramite apposite ventole, e spinti a frequenze da brivido. Le DIMM del Sistema medio offrono un buon margine di overclock e latenze degne di nota.



▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339

5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 505 Watt RMS - Presa cuffie - Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110

Kit analogico 7.1 - 80 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Line in ausiliario - Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 79

Kit Analogico 5.1 - 70 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema Ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster 245B € 500

24 pollici - formato 16:10 - risoluzione 1920x1200 - DVI e VGA - 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: LG L226WTF-WF € 320

22 pollici - formato 16:10 - risoluzione massima 1680x1050 - DVI e VGA - 2 ms

■ SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 931BW € 210

19 pollici - formato 16:10 - risoluzione massima 1440x900 - DVI e VGA - 2 ms

I tre monitor widescreen scelti brillano per reattività dei cristalli e capacità di riprodurre al meglio i giochi e i film in alta definizione. La protezione HDCP è supportata in tutti i modelli tramite la porta DVI. I pannelli utilizzati sono di tipo TN, quindi poco adatti alle operazioni di fototocco più precise, ma assolutamente adeguati a chi utilizza il PC per giocare.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331

24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - Rack Esterno - 64 MB RAM - EAX 5 - telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143

24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - 64 MB RAM - EAX 5

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre

Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 - EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nel due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto al set analogici più economici.

▼ ALIMENTATORE

■ SISTEMA IDEALE: Enermax Galaxy 1000W SLI € 300

1.000 Watt - 6 PCI-E 6 pin - 1 PCI-E 2.0 8 pin - 4 molex - 3 SATA - PFC attivo

■ SISTEMA MEDIO: Tagan TG700-U33 € 135

700 Watt - 1 PCI-E 6 pin - 1 PCI-E 2.0 B pin - 6 molex - 8 SATA - PFC attivo

■ SISTEMA BASE: Hyper 4MSB0 € 100

580 Watt - 1 PCI-E 6 pin - 3 molex - 4 SATA - PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80% e riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato. Il mostruoso Enermax potrebbe, volendo, supportare 3 GeForce 8800 senza sforzo. Tutti i modelli sono muniti di adattatori per lo sdoppiamento di SATA, molex e PCI-E, nonché di ventole silenziose.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: 3 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 460

300 GB - Serial ATA 150 - 10.000 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 150

500 GB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 320 GB € 80

320 GB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema Ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE: Considerato che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE

€ 5.030
(limite 5.600)

SISTEMA MEDIO

€ 1.678
(limite 2.200)

SISTEMA BASE

€ 864
(limite 1.200)

DIALOGHI IN HD

I monitor widescreen e le connessioni ADSL da 20 Mbit meritano di essere sfruttati con webcam in grado di mostrarci al meglio amici e compagni di gioco. Ecco tre modelli caratterizzati da un'ottima qualità delle immagini.

Logitech QuickCam Ultra Vision

€ 149

Obiettivo di precisione composto da 5 lenti, risoluzione massima di 960x720 e 30 fotogrammi al secondo per la miglior webcam in commercio. Nonostante sia superata in risoluzione da altri modelli, la qualità del comparto ottico le permette di sconfiggere la concorrenza.

www.logitech.com



Creative Live! Cam Optix AF

€ 100

Sensore da 2 megapixel, tecnologia USB Video class che rende superfluo l'utilizzo di driver e autofocus integrato. La versatile base di aggancio la rende adatta sia al notebook, sia al monitor desktop.

http://it.europe.creative.com



Microsoft LifeCam VX-700

€ 80

Obiettivo con angolo di 71 gradi, 2 megapixel, microfono con cancellazione di rumore e un software che si integra alla perfezione con Messenger Live. Si aggancia al monitor con un braccio snodabile e regolabile.

www.microsoft.it





L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

INVASIONE FLUIDA

Ogni buon soldato impegnato nella guerra per il pianeta Terra ha l'obbligo morale di sfruttare al meglio il proprio hardware. Per tale motivo, questo mese dedichiamo spazio a un piccolo trucco in grado di moltiplicare il frame rate di *Enemy Territory: Quake Wars*. A fare da contorno ci sono, tra le altre cose, una modifica del registro utile a **STALKER**, la curiosa prospettiva di *Bionhede* e qualcosa d'altro che non posso descrivere nel dettaglio, dato che il nemico mi sta bombardando con l'artiglieria pesante. Scusatemi, dunque, ho delle torrette difensive da piazzare con urgenza.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti questi tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Scheda video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

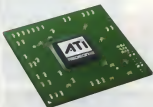
Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

VISIONE SUBACQUEA

X Sul mio Samsung 2068W, quando imposto la risoluzione 1680x1050 in Bioshock, riesco a utilizzare tutta la superficie dello schermo, ma è come se il mio punto di vista risultasse ridotto verticalmente. In pratica, guadagno visibilità ai lati, ma la perdo in alto e in basso. Ho letto che è in preparazione una patch in grado di risolvere il problema, sai quando verrà pubblicata?

Keeper

➔ Nel momento in cui scrivo, la patch che ti interessa non è stata ancora pubblicata, quindi non posso che consigliarti di visitare il sito **www.2kgames.com/cultofrapture/home.html**, e verificare l'eventuale presenza di aggiornamenti. Nel caso non ce ne fossero, può venire in tuo aiuto il Mod creato da un appassionato, scaricabile all'indirizzo **http://dl.tocae.it.com/bioshockdfov.zip** e presente anche nel DVD demo di GMC. Dopo aver lanciato l'eseguibile contenuto nel pacchetto compresso, bisognerà selezionare i valori height e width FOV: chi, come te, sfrutta un monitor in formato 16:10 dovrà selezionare 0.84 per entrambi i valori, mentre chi utilizza TV LCD o al plasma con rapporto 16:9 otterrà migliori risultati impostando 0.75. Al primo avvio del gioco, scoprirai che lo HUD è



■ La GPU del Radeon X1600 può ancora reggere decentemente gli attuali giochi usciti, ma solo mantenendo risoluzioni e filtri a livello basso.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

■ In attesa di una patch ufficiale, l'ampiezza delle immagini widescreen di Bioshock può essere ripianata grazie ad un piccolo Mod.



leggermente stiracchiato in verticale, ma la visione di Jack, il protagonista dell'avventura, godrà finalmente della giusta ampiezza in ogni direzione. Il Mod non inficia la perfetta visione di scene d'intermezzo e schermate di caricamento.

RADEON AL MASSIMO

X Ho scaricato l'utilità ATITool per overclockare il mio Radeon X1600 pro, ma non so quale impostazione usare.

Francesco

➔ Il Radeon X1600 pro monta una GPU RV530 operante a 500 MHz, abbinata a memorie GDDR3 a 780 MHz. Privi di pixel e vertex shader bloccati, la scheda può offrire performance superiori solo tramite l'overclock, che otterrai agendo sulle leve Core e Memory presenti nella schermata principale di ATITool. Ti consiglierò di iniziare a elevare parallelamente la velocità delle RAM e della GPU a passi di 5 MHz, utilizzando il pulsante Scan for artifacts a ogni passaggio, fino a raggiungere

la massima velocità supportabile dal tuo esemplare senza errori. Anche in modalità overlocked, la X1600 rimane una scheda poco adatta a eseguire fluidamente i giochi usciti negli ultimi mesi: se non puoi sostituirla con una X1950 a 256 o 512 MB, devo consigliarti di mantenere risoluzioni e campiture dei filtri basse (non superando l'anisotropico 4x, per esempio) e di disattivare gli effetti di post processing quali il motion blur che, sebbene supportati dalla natura DX 9 della scheda, metterebbero a dura prova i suoi pixel shader.

API TRAITRICE

X Quando lancio *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* incappo nell'errore Unhandled exception - access violation. Ho disattivato firewall e antivirus e aggiornato i driver della mia Geforce 7800.

Luigi

➔ Dal testo completo dell'errore è possibile notare che due voci puntano specificamente

Sempre più online

Publicare una mail riguardante l'attivazione online di un videogioco è diventata ormai una costante mensile della nostra rubrica. Un tempo richiesta solo dai giochi legati a Steam e da pochi altri titoli multiplayer, l'attivazione online del codice seriale sta lentamente rimpiazzando le protesti classiche. Avere una connessione attiva durante l'installazione di un nuovo gioco sta diventando, sempre più spesso, un prerequisito indispensabile, ma chi è privo di ADSL o altri tipi di collegamenti a Banda Larga non deve disperare: modem analogici e connessioni gprs sono più che sufficienti a inviare i pochi byte richiesti dal server del produttore,

e normalmente l'operazione va effettuata una sola volta. Chi ci scrive lamentando il completo isolamento del suo PC, spesso, sottovaluta la varietà di opzioni disponibili: molte zone delle più grandi città sono coperte da reti Wi-Fi libere accessibili tramite schede e adattatori da pochi euro, tutte le motherboard includono porte ethernet sfruttabili per condividere la connessione con altri PC, e la copertura di GPRS e UMTS arriva, oggi, nelle zone più remote del Paese. Prima di arrendersi davanti all'indispensabile richiesta di una connessione, azzuzziamo l'ingegno. Internet potrebbe essere più accessibile di quanto non sembri.



■ Le ombre di Chernobyl non gradiscono l'accoppiata Radeon X1900 e Catalyst 7.9.

a OpenAL, la API audio utilizzata dal gioco. Se nel tuo sistema è presente una scheda X-Fi, dovresti installare gli ultimi driver, già comprensivi di tutte le dll più aggiornate. Se, invece, sfrutti un CODEC integrato o una Audigy, non posso che consigliarti di scaricare, oltre ai driver relativi, anche la versione 1.1 della API, disponibile all'indirizzo www.openal.com. Colgo l'occasione della tua domanda per risolvere i dubbi di chi ha acquistato il secondo episodio della serie GRAW nel tentativo di utilizzare, finalmente in modo convincente, le schede AGEIA e si è ritrovato davanti all'impossibilità di attivare l'accelerazione fisica: la colpa grava sulle spalle dei driver 7.07.24, che in presenza di chipset nForce e Windows Vista non riconoscono le schede PCI munite di PPU. I driver 7.09.13 sembrano superare il problema in gran parte dei casi, ma, purtroppo, non in tutti.



■ L'avvio di GRAW 2 è ostacolato dalla presenza di versioni poco aggiornate dell'API OpenAL.

DUBBI E POLLICI

X Perché, nel Sistema Giusto, consigliate il BenQ FP241W e non il Samsung 244T?

Gian Luigi



L'effettiva qualità di un monitor LCD può essere valutata esclusivamente attraverso prove di utilizzo dirette. Le specifiche dichiarate dai costruttori, che il più delle volte nascondono anche la tecnologia adottata dal pannello, sono infatti alquanto lacunose. Il 90% dei modelli in commercio dichiara tempi di reazione molto bassi, spesso relativi solo al passaggio da due valori di grigio e non alla completa transizione tra spento e acceso (ancora prossima ai 16 ms) e lo fa grazie a pannelli Twisted Nematic (Tn), che offrono una precisione di

soli 6 bit per colore. Oltre ad andare in controtendenza alle VGA, ormai dirette verso i 10 bit, i pannelli TN offrono anche una visibilità laterale piuttosto ridotta e una limitata gamma di tinte scure. Difetti in gran parte aggirati dai ben più costosi pannelli MVA, come quello adottato dal BenQ, muniti di ottima visibilità laterale, precisione a 8 bit e contrasto tale da riprodurre ottimamente HD-DVD e Blu-ray. Il FP241W ha superato, nelle nostre preferenze, il pur ottimo 244T solo perché offre, allo stesso prezzo, una maggiore connettività, essendo munito anche di ingressi Component e HDMI. Da questo numero, abbiamo optato per un Samsung, basato su tecnologia TN, cromaticamente meno affidabile, ma comunque più adeguato al gioco e, soprattutto, caratterizzato da un rapporto prezzo/prestazioni cui non

potevamo resistere, considerando che abbiamo contemporaneamente integrato la costosa componente degli alimentatori. In futuro, non mancheremo di tornare a preferire la tecnologia MVA, soprattutto se verrà proposta a prezzi più accessibili.

MHZ ASSENTI

X Il mio Core 2 E6750 va a 2 GHz invece dei 2,66 previsti. Ho installato la CPU sulla motherboard Gigabyte GA-965P-DS3, revisione 3.3, con BIOS F12. Nella sezione MB Intelligent Tweaker i settaggi sono CPU clock Ratio 8x, CPU Host Frequency 333, ma CPU-Z rileva un moltiplicatore 6x.

Roberto



Prima di tutto, vorrei sottolineare che la tua lettera, così dettagliata, dovrebbe

Solo per esperti 60 strogg al secondo

Frenare l'invasione. Strogg tramite un framerate variabile è impresa improba. Ne sono consapevoli anche i programmatori di Splash Damage, che hanno impostato un limite massimo di 30 FPS con i motori del loro *Enemy Territory: Quake Wars*. Purtroppo, tale limite permane anche in presenza di processori dual core a 2,4 GHz e delle migliori schede video



Sul campo di battaglia, tanti fotogrammi, tante ore.

DX 10, in grado di produrre un numero più alto di fotogrammi anche conservando il massimo livello di dettaglio. Agendo sulla configurazione base del gioco, però, è possibile aggirare tale limite: come tipico dei giochi basati sui motori id Software, le sperimentazioni possono essere effettuate, senza rischio alcuno, creando un file di testo chiamato `autoexec.cfg` nella cartella `Documenti\Software\Enemy Territory - Quake Wars\idnet\` nomeutente\base, che verrà eseguito automaticamente a ogni avvio, ma non cambierà in modo definitivo le impostazioni di default. Inserendovi il comando `com_unlockFPS 1` elimineremo il blocco del framerate, ma il modo in cui i fotogrammi aggiuntivi verranno prodotti dipende dall'istruzione successiva `com_unlock_timingMethod`, utilizzabile in due diverse modalità: facendolo seguire uno 0, il sistema produrrà il maggior numero di FPS possibili (un'opzione adatta ai possessori di CRT con vsync disattivato, ma

in parte controproducente, dato che la precisione di fuoco non gradisce il repentino passaggio da 200 a 50 FPS). Con il valore 1 e la successiva istruzione `com_unlock_maxFPS 60`, invece, si costringe il motore a raddoppiare il numero massimo di fotogrammi al secondo, avvicinandolo ai limiti degli LCD e contribuendo alla fluidità dell'azione in modo positivo. È bene sottolineare che l'istruzione `maxFPS` funziona solo con multipli di 30, quindi impostare 50 rigenererà, effettivamente, il limite iniziale di 30. I possessori di CRT 100 Hz muniti di schede video molto veloci hanno una terza opportunità: con i comandi `com_unlock_timingMethod 2` e `com_unlock_maxFPS 90` otterranno la perfetta sincronia tra fotogrammi e aggiornamenti della rete di gioco. Tali modifiche andrebbero prese in considerazione anche dai possessori di schede GeForce 7900 e Radeon X1900, in genere capaci di avvicinarsi ai 60 FPS, in presenza di impostazioni di rendering e risoluzioni medie.

essere presa a esempio da tutti i lettori che desiderano ottenere una risposta il più possibile precisa. Conoscere la revisione del BIOS e della motherboard aiuta moltissimo in fase d'identificazione dei problemi. Tra tutte le 96SP-DS3, la tua revisione 3.3 è l'unica in grado di supportare le CPU a 3,3 GHz, a partire dalla versione F9 del BIOS. Il moltiplicatore 6x rilevato da CPU-Z, e la conseguente velocità di 2 GHz (333x6=1998 MHz) non è frutto di un errore, ma della funzionalità Speedstep, che regola frequenza e alimentazione del processore adeguandola al carico di lavoro. È normale, quindi, che il tuo E6750 inizi a macinare il giusto numero di MHz solo durante l'esecuzione dei giochi, rallentando in presenza di programmi meno impegnativi. Se vuoi mantenere la velocità del Core 2 costante, non devi fare altro che raggiungere la sezione Advanced

BIOS Features e disabilitare l'opzione CPU EIST Function. CPU-Z riconoscerà il moltiplicatore 8x, ma a essere influenzati non saranno i benchmark, quindi (in negativo) i consumi.

ABBONDANZA DI RAM

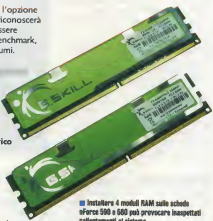
Vorrei assemblare un PC con SLI, processore quad core e 8 GB di RAM, per ottenere la massima longevità.



Installare un tale quantitativo di RAM in un PC

dedicato al gioco sarebbe non solo poco utile, ma controproducente. Questo perché, in buona parte delle schede madri, l'utilizzo contemporaneo di 4 moduli da 2 GB costringerebbe il BIOS ad adottare una frequenza di 667 MHz per le memorie, vanificando i benefici delle DDR2 PC 6400. Nelle schede nForce 680, poi, non è presente la funzione memory remap, indispensabile, così come un sistema operativo a 64 bit, a far sì che il 25% dei primi 4 GB risulti inaccessibile ai programmi. I giochi attuali, e molto probabilmente tutti quelli previsti per il 2008, verranno eseguiti al meglio in uno spazio di 2 GB, che risulta troppo stretto solo per *Supreme Commander* e *Company of Heroes* quando il campo di

Enrico



Installare 4 moduli RAM sulle schede nForce 680 o 680i può provocare inaspettati rallentamenti al sistema.

Non tutte le motherboard P965 supportano gli ultimi Core 2 con bus a 1,33 GHz. Consultate la sezione BIOS di ogni modello, prima di procedere all'acquisto.



battaglia si anima di centinaia di unità in movimento. Situazioni limite, che non giustificano un eventuale upgrade e le incompatibilità insorgenti in presenza di sistemi operativi a 32 bit. L'acquisto di 4 GB su due moduli rimane un'operazione consigliabile solo a chi si appresta ad assemblare un sistema ex novo basato sui chipset Intel 965, 975, P35 o X38 e munito di Windows Vista a 64 bit. In questo caso, la stabilità complessiva rimarrebbe inalterata, e verrebbe scongiurato l'utilizzo della memoria virtuale anche durante le sessioni di gioco e lavoro più intense.



SOS Rapido Risposte brevi

D Da quando ho aggiornato Steam non posso più giocare a *Half-Life 2* senza prima connettermi al Web.

Armando

R Entra nel menu opzioni di Steam e verifica che la voce **Non salvare credenziali account su questo computer** sia priva del segno di spunta. Entra, poi, nel menu **Attivazione modalità offline** e premi sul pulsante **riavvia in modalità Offline**. Potrai così finalmente vestire i panni di Gordon Freeman senza collegarti obbligatoriamente a Internet.

D Le mie partite a *Team Fortress 2* durano al massimo una ventina di minuti, poi vengono interrotte da un crash e da un messaggio di errore relativo all'impossibilità di supportare la risoluzione corrente.

Ragnarok90

R Gli antivirus Kapersky, AVG free e NOD 32 nelle loro versioni più recenti, sembrano ostacolare il corretto funzionamento di *Team Fortress 2*, producendo anche il messaggio da te riportato. Valve sta collaborando con le aziende produttrici dei tre programmi per tentare di risolvere il problema, ma per quanto riguarda NOD32 e AVG, l'unica soluzione consiste in una completa disinstallazione dell'antivirus. Chi utilizza Kapersky può aggirare il problema inserendo l'eseguibile Steam.exe nell'elenco dei programmi affidabili.

D Quando, sullo schermo di gioco di *Medieval Total War II: Kingdoms*, appaiono più di due armate contemporaneamente, compare un



Team Fortress 2 non digerisce la presenza di alcuni tra i migliori antivirus in commercio, ma Valve sta cercando una soluzione al problema.

messaggio relativo all'inadeguatezza del mio hardware. Ho provato ad abbassare il livello di dettaglio, senza ottenere risultati.

Luca

R Il tuo sistema, composto da un Core 2 i6700 e da una GeForce 8800, dovrebbe permetterti di muovere ben più di due armate, così come dovrebbe eseguire tutti i titoli in commercio con la massima fluidità. Se hai già provveduto a installare la patch 1.3 del gioco,

quello che devi fare è aggiornare i driver del chipset, nel tuo caso scaricando quelli 6.86 per XP e la piattaforma nforce 4 dal sito www.nvidia.com. Sfrutto la tua domanda per rispondere anche ai due lettori che mi hanno sottoposto l'impossibilità di attivare le EAX all'interno del menu opzioni: per farlo, è necessario installare l'utilità Alchemy per le X-Fi e Windows Vista, scaricabile dal sito www.creative.com, e attivare il profilo specifico del gioco prima di lanciarsi in battaglia.

D L'avventura radioattiva *S.T.A.L.K.E.R.* si blocca dopo una ventina di minuti di gioco, e mi costringe a riavviare il PC. Ho già installato i Catalyst 7.9 e la patch 1.0004.

Prophet

R Il crash di *S.T.A.L.K.E.R.* interessa particolarmente i possessori di Radeon X1950, e sono prodotti specificamente da Catalyst 7.8 e 7.9. La soluzione più semplice risiederebbe, quindi, nell'installare una versione precedente del driver ATI, ma in alternativa puoi provare a effettuare una piccola modifica al registro di sistema di XP. Raggiungi la sezione **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management** e cambia il valore **PagedPoolSize** in "ffffff" (8 f consecutive), poi crea un valore **DWORD** chiamato **PoolUsageMaximum** e dagli il valore **00000028**. Al navvio successivo, i crash dovrebbero diventare molto più sporadici. Visto che sono comunque inevitabili in alcune locazioni del gioco, ti consiglio di scaricare un programma creato da un utente appassionato, disponibile all'indirizzo www.ludlud.com/stalker/CloseProcess.zip. Avviandolo prima di lanciare *S.T.A.L.K.E.R.*, potrai tornare istantaneamente al desktop premendo i tasti **Shift+Alt+D**, evitando il reset del sistema.



In assenza di driver per il chipset, anche il computer più potente può essere messo alle corde da Medieval Total War II.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1 GMC prova soltanto giochi completi e fini. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare in versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, cosa che offriamo un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3 A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegniamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5 Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparattuto 3D, sarà fondamentale verificare giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE

GMC assegna il simbolo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo seggio di distinzione sono raccomandati a "scelta obbligata".



GIOCO CONSIGLIATO

I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.



UN VERO AFFARE

I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, forniamo il "marchio" di "Un Vero Affare".



IMPORTAZIONE PARALLELA

Non sempre sotto mentite spoglie un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo vorremmo indicare i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegniamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è diviso da 4 voti parziali: "Real", "Giocabilità", "Sonoro" e "Complessivo", e dai voti finali per il genere del videogioco.

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da gravi problemi di giocabilità o di realismo. Noi non li recensiamo neanche al nostro maggior nemico.

4-5 Siamo ancora nel campo delle insidie: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il punteggio del titolo è nel campo del "buono". I titoli con un voto così alto sono originali o con qualche difetto, pur essendo a tutti gli effetti dei titoli di qualità.

8 o più I titoli di qualità, anche se non sono stati degli ottimi del genere. Nel caso di 9, si tratta di prodotti di qualità. GMC non ha mai assegnato un 10.

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rappresentano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a

2,46 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità CrossFire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer medio è basato su un Pentium 1800, 1 GB di RAM e una GeForce 7100. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà

necessario ridurre la qualità visiva o accentrarsi su una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere giocabile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali cerchi cerchiamo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

Anche se recente e di qualità, DS 2 non necessita di hardware straordinario per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing o filtro antialiasing (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Processore	Memoria	Scheda Grafica	Audio
Intel Celeron 400	512 MB	ATI Radeon 9600	5.1

La quarta generazione della GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a diffondere bene il piacere di chiuderla, pur essendo ancora in fase di sviluppo. Anche il GeForce 7100, che si può trovare a un prezzo molto basso, è in grado di gestire i giochi DS 2.

PC Fascia Media

Processore	Memoria	Scheda Grafica	Audio
Intel Celeron 400	512 MB	ATI Radeon 9600	5.1

La GeForce 7100 è una scheda che si può trovare a un prezzo molto basso, ma in questo gioco non fa nulla. La GeForce 7100 è una scheda che si può trovare a un prezzo molto basso, ma in questo gioco non fa nulla.

PC Fascia Alta

Processore	Memoria	Scheda Grafica	Audio
Intel Celeron 400	512 MB	ATI Radeon 9600	5.1

Un sistema di questo livello non dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "preziosismo" l'AntiAliasing al massimo, il gioco non si ferma. Il filtro antialiasing, non di accompagnare i riflessi, non di accompagnare i riflessi.

LEGENDA: ☒ Tecnicamente impossibile ☒ Sconsigliato ☒ Accettabile ☒ Ottimale

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scoprilo insieme che si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita.



MASSIMO ROVERSI
Specializzato in: Strategie e giochi di guerra. Ha lavorato a lungo in GMC e ha collaborato a molte prove. È autore di numerosi articoli per la rivista.

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fatti e fatti. Ha lavorato a lungo in GMC e ha collaborato a molte prove. È autore di numerosi articoli per la rivista.

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Strategie e giochi di guerra. Ha lavorato a lungo in GMC e ha collaborato a molte prove. È autore di numerosi articoli per la rivista.

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Strategie e giochi di guerra. Ha lavorato a lungo in GMC e ha collaborato a molte prove. È autore di numerosi articoli per la rivista.

RAFFAELE BUSCONI
Specializzato in: Strategie e giochi di guerra. Ha lavorato a lungo in GMC e ha collaborato a molte prove. È autore di numerosi articoli per la rivista.

YURI AGHETTI
Specializzato in: Strategie e giochi di guerra. Ha lavorato a lungo in GMC e ha collaborato a molte prove. È autore di numerosi articoli per la rivista.

ELISA IANNELLA
Specializzata in: Strategie e giochi di guerra. Ha lavorato a lungo in GMC e ha collaborato a molte prove. È autore di numerosi articoli per la rivista.

È Crysis!

Un mese da giocare tra pericolo e opportunità.

E poi c'è chi sostiene che il gioco su PC sia in crisi. Forse, non ha ancora visto *Crysis* di Crytek, un capolavoro di FPS sviluppato con in mente il personal computer. L'inarrestabile Paolo Paglianti l'ha giocato per voi e tutto il suo stupore e la sua meraviglia sono racchiusi nelle prossime otto pagine.

Ma non è ancora abbastanza per far ricredere le Cassandre e, allora, date una scorsa all'elenco riportato qui a destra. Avrete letto bene: più di venti titoli recensiti. E che campioni! Restando in tema di FPS, il secondo a scendere in campo è *Call of Duty 4: Modern Warfare*, dei maestri di Infinity Ward. Se alle tute potenziate e alle trame che fanno rima con "alieni" preferite l'azione in stile "Black Hawk Down" (il film di Ridley Scott, 2001), consideratevi serviti.

Quando si parla di campo, non si può eludere la sfida scudetto che, puntualmente, si presenta sui nostri monitor. Anche quest'anno PES e FIFA si contendono i cuori e gli hard disk degli appassionati di simulazioni calcistiche. Entrambi hanno i propri assi nella manica e qualche debolezza che l'avversario può sfruttare per andare in rete. Dopo aver letto le due recensioni a opera di Paolo Cardillo, quindi, non perdetevi la pagina riassuntiva che abbiamo preparato per voi, in modo da avere subito sotto l'occhio le qualità salienti delle due "squadre".

Dai capelli ai circuiti il passo è breve.

Alberto Falchi si è diletto con la simulazione di guida *Race 07* e con il gioco arcade *Sega Rally Revo*. I risultati riservano qualche sorpresa, almeno per chi pensava di conoscere lo spirito

"purista" del Paperadezionale. Restando in tema d'azione, avrete certamente notato la prova di *Clive Barker's Jericho*. Il maestro dell'horror si è nuovamente prestato ai videogiochi e il risultato è lusinghiero. Trama e atmosfera hanno affascinato il nostro Vincenzo Baretta (uno che di misteri se ne intende), il quale si è scontrato solo con la scarsa reattività dei membri della squadra Jericho.

Sempre all'elettico Vincenzo sono state affidate le recensioni di due GdR che sapranno catalizzare l'attenzione dei fan di questo antico e nobile genere videoludico. *Mask of the Betrayer* corregge le sbavature dell'incantevole affresco fantasy *Neverwinter Nights 2*, aggiungendo caratteristiche e, inevitabilmente, un pizzico di complessità - nulla che chi si sia sciroppato i manuali di "D&D 3.5" non sappia gestire. Pur senza usare la tavolozza di colori di *Wizards of the Coast*, ma attingendo al cuore del primo *Neverwinter*, gli sviluppatori di CD Projekt hanno realizzato il coinvolgente *The Witcher*. L'ispirazione proviene dai romanzi fantastici di Andrzej Sapkowski (al momento in cui scriviamo, inediti nel nostro Paese) e dai paesaggi dei Secoli Bui della Mitteleuropa, ma il tenebroso eroe di quest'avventura ci ha ricordato anche un incrociatore tra il Salomone Kane del visionario Robert E. Howard, l'Elric di Michael Moorcock e il pifferaio di Hamelin.

E poi c'è chi sostiene che i videogiochi non siano istruttivi.

Massimiliano Rovati
massimiliano.rovati@prea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Crysis	58
Call of Duty 4: Modern Warfare	66
Pro Evolution Soccer 2008	74
FIFA 08	78
Race 07	82
Sega Rally Revo	86
The Witcher	88
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	92
Clive Barker's Jericho	94
Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East	97
Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	98
CSI: Prova Schiacciante	100
Diabolik The Original Sin	101
Desert Law	102
Tarr Chronicles	104
NHL 08	106
Tiger Woods PGA Tour 08	107
The Sims 2 World Adventure	108
Eva Cash Project D.I.R.T.	109
Vivisector	110
The Settlers La nascita di un Impero	111
Pro Cycling Manager 2007	112
Anacropolis: The Dream	112
Ratatouille	113
Surf's Up! I Re delle Onde	113

BUDGET

Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo II

Warhammer 40.000 Dawn of War



VINCENZO BARETTA
Specializzato in
Consegna tutti i test di
un anno di lavorazione
in un giorno (del 24
domenica del 2008).
Gioco Preferito:
The Witcher



LUCA RASTANI
Specializzato in
Consegna tutti i test di
un anno di lavorazione
in un giorno (del 24
domenica del 2008).
Gioco Preferito:
Red Conquest



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in
Consegna tutti i test di
un anno di lavorazione
in un giorno (del 24
domenica del 2008).
Gioco Preferito:
Civilization Special



FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in
Consegna tutti i test di
un anno di lavorazione
in un giorno (del 24
domenica del 2008).
Gioco Preferito:
Ratatouille



ANDREA "MAO"
Specializzato in
Consegna tutti i test di
un anno di lavorazione
in un giorno (del 24
domenica del 2008).
Gioco Preferito:
PES 2008



PIRMOZ SKULI
Specializzato in
Consegna tutti i test di
un anno di lavorazione
in un giorno (del 24
domenica del 2008).
Gioco Preferito:
Double Agent



ROBERTO CAMEANA
Specializzato in
Consegna tutti i test di
un anno di lavorazione
in un giorno (del 24
domenica del 2008).
Gioco Preferito:
Sims 4 Max



GENERE: FPS

Con un po' di fantasia e di esplorazione, è possibile trovare soluzioni alternative al massacro indifferente. Per esempio, scalare una montagna e picchiare alle spalle delle guardie.

CRYSIS

Niente quiete, direttamente la tempesta!

CRYSIS ITALIANA

Ottima notizia, potrete giocare a Crysis senza sapere nemmeno una parola di inglese o tedesco! EA lo ha tradotto interamente, compresi i numerosi dialoghi parlati. La qualità è mediamente molto buona, con solo qualche piccolo errore che non compromette né il divertimento, né la comprensione di ciò che sta succedendo!

SALVATAGGI COME PC COMANDA

A proposito di difetti di far Cry, uno di quelli peggiori era costituito dal sistema di salvataggio, rigorosamente a punti. Al contrario, in Crysis è possibile salvare quando e come volete, e questo non solo vi renderà la vita molto più semplice, ma vi permetterà di ricaricare prima di una determinata situazione e cercare soluzioni diverse.

PARLARE oggi del 2020 è un po' come sognare a occhi aperti, ma di qualcosa di tutto sommato abbastanza vicino. Il mondo sarà, probabilmente, molto simile a quello che vediamo ogni giorno fuori dalla finestra, anche se un po' diverso. Le auto saranno più arrotondate, magari, e gli affitti sicuramente più cari.

Purtroppo, certe cose non cambieranno, come le relazioni tra le nazioni. A peggiorare le cose, ci si metterà anche una pacifica installazione archeologica su una sperduta isoletta del Pacifico, che comunicherà ai propri "capi" americani di aver trovato qualcosa di strano e singolare.

Le lunghe orecchie della Corea del Nord capteranno queste comunicazioni e, come è prevedibile, il regime di Pyongyang non tarderà a predisporre un imponente apparato militare per prendere il controllo dell'isola e renderla più sorvegliata di Fort Knox.

Gli Stati Uniti, nel frattempo, avranno estremizzato il concetto di guerra tecnologica, e contro mezzo esercito coreano, cosa penseranno di inviare? Quattro soldati. Uno, però, sarete voi. E chi cambia radicalmente le cose. Poveri coreani!

La missione che state per intraprendere in Crysis è di quelle speciali: inserimento notturno con lancio tattico a bassa quota, esplorazione dei dintorni e recupero degli scienziati finiti in mani a dir poco rapaci. Com'è prevedibile, niente andrà

come deve, a partire dal momento in cui metterete i piedi fuori dal portellone di lancio del quadrimotore stealth: per fortuna, potrete contare sulla tua nanotecnologica, un vero portento che avrebbe reso le avventure di Rambo, Terminator e tutti gli altri eroi solitari una spensierata passeggiata domenicale.

La nanotecnologia, infatti, permette alla tua che indosserete di modificare in tempo reale il vostro fisico, rendendovi di volta in volta veloci come una Ferrari, forti come Hulk e invisibili come Predator. Se non vi servirà nessuno di questi tre "poteri", la tua è in grado di proteggervi dai proiettili

"La nanotecnologia permette alla tua di modificare in tempo reale il vostro fisico"

nemici molto più efficacemente di qualsiasi giubbotto corazzato, e inoltre rigenera la vostra salute.

In termini di gioco, sarete liberi di selezionare tre diversi "poteri": la "forza" vi permetterà di compiere balzi decisamente fuori dal comune, oltre che di menare come dei fabbri; la "velocità" di correre come delle saette, anche se per pochi secondi (l'effetto è impressionante, sembra di mandare "avanti veloce" un film di corse), mentre "l'invisibilità" vi consentirà

HARDWARE DA CRYSIS

Il motore di Crysis è, al momento, l'engine più evoluto su computer, dato che è stato pensato unicamente per PC (mentre Bioshock e Call of Duty 4, entrambi splendidi, sono progetti multi-piattaforma). Anche per questo, il gioco è strutturato per sfruttare ogni singolo componente del vostro PC, dalla scheda video al processore Dual Core. Altrettanto naturalmente, è piuttosto esigente: lo abbiamo giocato su un Core 2 Duo a 2 GHz, con 2 GB di RAM e una GeForce 8800 GTX, a 1280x1024, senza notare alcun rallentamento, se non nella battaglia finale, piuttosto... comoda. Lo abbiamo provato su un computer considerato "medio" da Crytek (CPU a 2,1 GHz, 1 GB RAM e GeForce 7900) e, sebbene la qualità fosse inferiore, si lasciava giocare senza grossi problemi.

Il consiglio è di provare il demo, che dovrebbe essere pubblicato su Internet mentre leggete queste pagine, per verificare se il vostro PC è in grado di far girare Crysis, e come. Essendo un FPS, troppi compromessi potrebbero rovinare l'esperienza.

di passare letteralmente sotto il naso dei nemici. La modalità "standby", di fatto, rende inutili i medipack: basterà sottrarsi dal fuoco nemico per qualche secondo, per tornare quasi come nuovi.

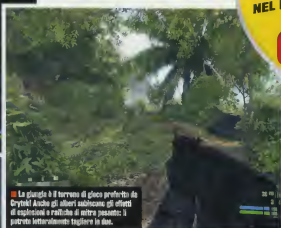
Dei tre "poteri", quello che potrebbe incidere di più sul gioco è l'invisibilità, dato che è in grado di trasformare Crysis in Thief. Quasi ogni combattimento della prima parte del gioco, in cui dovrete vedervela con nemici umani, può essere evitato, e se avrete l'accortezza e la pazienza necessarie, potrete addirittura completare interi livelli senza uccidere nemmeno un nordcoreano.

Il guaio è che l'energia della tua, in modalità stealth, non si ricarica. Stando fermi come dei gechi, il counter scenderà molto lentamente, e potrete stare dei minuti a guardare coreani pattugliare le strade dell'isola, oppure chiacchierare tra loro. Combinando la vostra abilità mimetica totale con l'indicatore di visibilità, i proiettili "stordenti" e il silenziatore, sarete in grado di attraversare i primi quattro-cinque livelli come l'uomo invisibile, decidendo

**DA NON PERDERE!
NEL PROSSIMO NUMERO DI
GMC IL DEMO DI
CRYSIS
E MOLTI ALTRI!**



Il potentissimo binocolo consente di vedere i nemici e le armi, oltre gli obiettivi.



La giungla è il terreno di gioco preferito da Crytek. Anche gli effetti subiscono gli effetti di esplosioni o raffiche di mitra passate: il puzzone letteralmente taglia le dita.



MULTICRISIS

Abbiamo descritto abbondantemente il multiplayer in queste pagine, ma vogliamo sottolineare quanto la modalità Powerstruggle sia, di fatto, un gioco a sé stante, che meriterebbe una scatola e un DVD a parte. Le cinque mappe sono molto ampie e permettono a due squadre di affrontarsi in qualcosa di ben più evoluto del "solito" cattura la bandiera. Da questo punto di vista, si tratta di una modalità molto più simile a Battlefield 2142.



Una delle nostre tattiche preferite era di "girare intorno" alle installazioni nemiche, salire a bordo del mezzo (uccidendo l'equipaggio da vicino grazie all'invisibilità) e poi tornare indietro per seminare "terrore e tragedia".

di lasciare dietro di voi una fila di coreani stupiti e storditi, piuttosto che la solita inverosimile scia di cadaveri.

All'inizio, eravamo un po' scettici, dato che normalmente i giochi "stealth" sono costruiti ad arte in modo da permettere al giocatore d'interpretare il ruolo di Lupin III misto a un ninja del XXI secolo. Tanto per cominciare, sono al buio e in ambienti angusti, pieni di anfratti più bui della notte più scura. E, di certo, pochi Garrett hanno dovuto affrontare un esercito moderno per perseguitare i loro loschi intenti.

Dopo qualche ora di gioco, ci siamo accorti con estrema soddisfazione che

volendo "interpretare" il ninja invisibile, si può fare. Esplorando le basi coreane e le loro installazioni difensive, si trovano sempre un paio di accessi alternativi. In una situazione, avevamo l'ordine d'infiltrarci in una enorme base nemica, la cui entrata era protetta da decine di guardie già piuttosto irritate - comprese un paio armate di letali fucili di precisione in torrette di osservazione. Il primo tentativo di entrata in grande stile, alla "Rambo", ci ha visto sparare a un camion di rifornimenti posizionato proprio davanti all'entrata, con una conseguente deflagrazione a dir poco cinematografica. Il combattimento che ne

è conseguito è stato spettacolare, intenso e devastante: di fronte a decine di coreani invertebrati, la nostra "nano-tuta" non è stata in grado di salvarci.

Allora abbiamo tentato un approccio più "stealthy": abbiamo attraversato il canalone che circondava la base con balzi alla nano-forza, una veloce nano-corsa quando eravamo al coperto, e poi siamo diventati invisibili agli occhi umani. Esplorando il perimetro della base di lamiera, abbiamo trovato un'apertura da cui siamo passati, e siamo entrati nell'edificio più vicino. Abbiamo fatto fuori senza troppi problemi i militari presenti, siamo

OGGETTIVI SECONDARI

In molte mappe del gioco, vi verranno proposti degli obiettivi secondari, che potrete decidere di completare o meno. In diversi casi, completandoli vi renderete la vita più semplice in seguito, anche a distanza di un livello. E poi, è divertente!

ARMI MODIFICABILI

Le armi di *Crysis* hanno quasi tutte due modalità di fuoco. Per i mitra, questo vuol dire poter scegliere tra raffica o colpo singolo, mentre nel caso del fucile a pompa è consentito decidere di ridurre l'ampiezza della rosa dei pallettoni. Inoltre, ogni arma è "upgradabile" con gadget niente male, che troverete lungo tutto il gioco. Una volta scoperto un gadget, lo avrete sempre con voi, anche se lo monterete su un'arma che poi abbandonerete. Tra questi, è possibile inserire diversi tipi di mirino ottico (da quello tattico a quello d'assalto, fino a quello di precisione con un raggio di chilometri), montare un lanciagranate o il silenziatore, oppure un aggeggio per sfiorire i nemici. Completano la lista la torcia, che però può tradire la vostra presenza quando siete invisibili, oppure il mirino laser. Questo grado di "modificazione" consente di creare l'arma dei vostri sogni!



■ Diventando invisibili, passerete sotto il naso dei nemici. Purtroppo, l'effetto dura troppo poco per poter evitare del tutto gli avversari.



"Avrete tutta la libertà di movimento che potreste aspettarvi su un'isola del pacifico"

chi vi scrive), come un titolo che ha introdotto delle vere novità è l'estrema libertà d'azione. Come in praticamente tutti gli FPS di questo mondo, entrerete in un punto della mappa e dovete "uscire" da un punto posto usualmente all'estremo opposto.

Ma se negli FPS "normali" ciò che collega questi due punti è un lungo tunnel, che può essere largo come un angusto corridoio o come la piazza di una città, in *Crysis*, come in *Far Cry*, avrete tutta la libertà di movimento che vi potreste aspettare se foste su un'isola del pacifico.

Per esempio, nel secondo livello dovrete raggiungere una piccola cittadina, dove sono custoditi, forse, degli ostaggi. Per arrivarci, avrete un "corridoio" largo circa mezzo chilometro, che va dalla spiaggia alla strada costiera, alla parte montagnosa sopra la strada.

Potrete quindi decidere di seguire la strada con la jeep, e massacrare i nemici con il mitragliatore pesante a bordo della stessa; gli avversari non sono affatto stupidi, quindi sarete oggetto sia di attacchi improvvisi sia delle attenzioni dei cecchini, fino al posto di blocco in fondo alla strada, che sarà teatro di un'epica battaglia.

Un'alternativa è di usare la nano-forza e raggiungere la parte superiore del costone roccioso. Qui, troverete meno nemici, che sarete liberi di affrontare mascherandovi nella giungla, o addirittura evitare del tutto. Con un po' di arguzia, riuscite a eliminare il cecchino, a prendere il suo fucile di precisione, a sporgervi sul costone roccioso e a uccidere uno a uno i soldati al posto di blocco, naturalmente sfruttando al meglio la vostra nano-invisibilità. Altrimenti, potrete passare dalla spiaggia,

BONI IN CRYSIS

I programmatori in gamma si vedono anche da questo. Nelle nostre 10 ore di gioco appassionato, non abbiamo incontrato bug seri (e nemmeno molti bug meno seri). Qualche oggetto, a seguito delle mega esplosioni, rimaneva incastrato tra alberi o edifici in modo poco realistico, ma nulla di preoccupante. Il che è ottimo, considerando la quantità di dati e di oggetti presenti in *Crysis*.



■ I combattimenti sono veloci e letali: per fortuna, la vostra nano-tuta è molto resistente!



dove le pattuglie sono addirittura meno frequenti, ma c'è sempre il rischio che arrivi un elicottero d'assalto, contro cui, al momento, non disporrete di nulla di efficace.

Giunti al villaggio, la sorpresa sarà ancora più grande: scoprirete che praticamente tutti gli edifici dell'isola, come le piante, sono distruttabili, dunque potrete scegliere tra stealth, massacro e distruzione senza limiti. È inutile ripararsi dietro a una staccionata con lamierini ondulati: alla prima raffica o alla prima bomba a mano, sarete senza protezione.

La bellezza di *Crysis* consiste proprio in questa libertà, quasi "adattabilità" del gioco nei vostri confronti. Dei suoi undici livelli, almeno otto sono giocabili come un'esperienza unica, in cui muoversi ed esplorare come vorrete, trovando soluzioni alternative al semplice "uccidi tutto quello che si muove lungo la tua unica strada".

Potreste decidere di attraversare i livelli di *Crysis* di corsa, affrontandoli come quelli di un FPS "normale", ignorando che non esistono "barriere" ai lati, se non piuttosto lontane fra loro. Così facendo, però, vi

perdereste uno dei migliori titoli degli ultimi anni, molto più vasto e aperto di quasi tutto quello che avete visto finora (almeno tra gli FPS, ovviamente *Oblivion* è un altro tipo di gioco). Anche in questo caso, comunque, avrete di fronte una decina di ore di puro divertimento. Giocando i livelli in modo "intelligente", potrete anche spendere due o tre ore per girare ogni angolo della mappa, trovando sempre nemici e installazioni che forniscono una sfida diversa e completa.

Crysis è infatti diviso in 11 mappe da affrontare in un ordine preciso, ognuna delle quali "ritrae" una parte dell'isola (e non solo): non potrete semplicemente vagare per l'isola stessa. Ciò che rende ancora più realistica questa esperienza è l'intelligenza Artificiale. Partendo da quella di *For Cry*, che era già molto buona, i programmatori hanno disegnato un comportamento complesso, che vi permetterà di giocare sia in modalità stealth, sia in quella "guerra aperta". I nemici umani, di base, sono inattivi e intenti alle loro faccende. Non li vedrete andare a dormire o mangiare, ma semplicemente

NANO-POTERI

Esistono quattro "poteri" dati dalla nano-tuta. Ognuno di essi ha evidenti vantaggi, l'unico problema è che l'energia della tuta si esaurisce molto rapidamente quando li state utilizzando.

Velocità: potrete correre come Flash, più veloci dei mezzi nautici; il problema è che l'energia, in questo caso, si esaurisce molto rapidamente.

Difesa: È la modalità standard della tuta: quando verrete colpiti, l'energia della tuta vi farà rigenerare punti-salute. Questo vuol dire che non esistono medipak nel gioco.



Forza: vi permette di compiere balzi da Gollum del primo, oppure di menare come dei folletti, sia con i pugni, sia con il calcio dell'arma.

Arma: Per modificare l'arma in vostro possesso, basterà attivare questa icona.

Stealth: diventerete più invisibili di Predator, ma non potrete sparare. Se state feriti, l'energia quasi non diminuisce, se vi muovete scende immediatamente.



■ Potete lanciare i droni contro gli elicotteri, in un gioco di Crysis?

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

In modalità "facile" e "normale", le vostre avventure saranno, per l'appunto, semplici e normali. I nemici saranno intelligenti, ma disprezzeranno qualche colpo, la vostra energia si ricaricherà facilmente, e via dicendo. Già in modalità "difficile", le cose diventano più realistiche: per esempio, pilotando una jeep non potrete sparare magicamente dalla postazione con il mitra, e i nemici non verranno "scalati" da un continuo fuoco. Dovrete fermarvi e spostarvi in sorrette, per aprire il fuoco. L'ultima modalità, chiamata "Delta", è davvero per i fanatici: niente mitra, tanto per cominciare, energia che si ricarica molto lentamente, e nemici ultra precisi. Auguri.



Ultima assoluta: i nuovi screenshot DX10 di Crysis 2

■ Rispetto a Far Cry, ci sono meno gite in barca: qualcuno non manca, però.

DX 10 vs DX 9

Nel single player, l'engine di Crytek sfrutta a fondo le nuove librerie Direct 10, soprattutto per creare effetti visivi a dir poco splendidi, come il fumo volumetrico, le esplosioni, e via dicendo (la maggior parte delle immagini presenti in queste pagine sono DX 10). Senza queste librerie, avrete un Crysis perfettamente giocabile e splendido, solo un po' meno raffinato e fotorealistico. Nel multiplayer, invece, le DX 10 sono utilizzate anche per gestire la fisica dei materiali. Questo vuol dire che, in multiplayer, se andrete addosso a un oggetto con un carro armato, normalmente lo farete a pezzi. In DX 9, invece, i cartelli stradali faranno rimbalzare anche un M1 Abrams. Per questo motivo, online troverete dei server DX 9 e DX 10.



IL SISTEMA FISICO

Potrete raccogliere praticamente ogni oggetto presente nel gioco, e lanciarlo contro i nemici per causare danni "alla Bad Spencer". Prendere un barile di carburante e tirarlo contro un gruppo di avversari, per poi sparargli immediatamente dopo, è un divertimento ed efficace surrogato di una bomba a mano. Purtroppo, non c'è penetrazione dei materiali.

sperando di prendervi "per sbaglio". Questo per voi è un problema, dato che se diventerete invisibili, l'energia si consumerà molto più rapidamente se vi sposterete. Se non vi vedranno per qualche minuto, esploreranno l'area alla vostra ricerca, al massimo tornando alla modalità "gialla".

La I.A. degli avversari li porta a spostarsi in copertura, oppure a raccogliere e usare le armi più potenti, ma non a salire sui veicoli di propria iniziativa: a parte i soldati già presenti sulle jeep o sugli altri mezzi, non useranno auto o mezzi blindati come farete voi. Da questo punto di vista, i mezzi, in particolare le jeep, sono estremamente utili. Spesso saranno piazzate "dopo" forti e postazioni difese dai nordcoreani: con un po' di abilità, potrete quasi sempre girare intorno alle postazioni, salire sulla jeep, poi tornare indietro e seminare distruzione e massacro. Una delle cose più divertenti è avvicinarvi alla jeep mentre siete invisibili, far fuori l'equipaggio con il mitra con



■ In modalità "semplice" o "normale", è possibile pilotare i mezzi e sparare contemporaneamente. Ai livelli più realistici, dovete fermare il veicolo e passare in terraferma.

■ La trama del gioco viene scandita da sequenze create con il motore del gioco.



SCIENZIATA: Sto bene, il sangue non è mio. *Redwood*

"La modalità multiplayer Powerstruggle è un gioco nel gioco"

silenziatore, e poi attaccare i nemici alle spalle! Quello che colpirà i giocatori in Crysis, però, sarà la splendida grafica. È difficile descrivere a parole l'eccellente comparto visivo, che al momento non ha pari, soprattutto in modalità Direct 10.

Il livello è persino leggermente superiore a quello di Bioshock, sebbene - come è facilmente intuibile - sia necessario un hardware di altissimo livello. Durante le 10 e più ore di gioco, non abbiamo sperimentato alcuna incertezza, se non qualche piccolo rallentamento nella battaglia finale dove, senza svelarvi

nulla di quello che vi aspetta, l'area è particolarmente affollata. La qualità è stupefacente non solo per la grafica, di livello pauroso, ma soprattutto per l'eccellente miscela di effetti: dal fumo volumetrico ai giochi di luce e ombre nella giungla, alla qualità delle animazioni dei nemici e al loro comportamento quando saltano un muretto o vengono scaraventati indietro da un'esplosione nelle vicinanze.

Persino il movimento delle ruote delle jeep è incredibilmente realistico, così come gli alberi che cadono, "tagliati" in due dalle raffiche di mitra. Da questo punto di vista, non sono sufficienti neanche le immagini pubblicate in queste pagine, dato che catturano solo un "fotogramma" di ogni sequenza. Se non vi fidate della nostra parola, il metodo più efficace è scaricare il demo (la cui uscita su Internet è prevista per quando leggerete queste pagine), che vi permetterà anche di capire come si comporterà il motore di Crysis sul vostro



Potrete osservare i nemici (non solo quelli umani...) e menarli come dei labirinti

UN PO' DI ITALIA IN CRYSIS

Uno dei programmatori dell'ottima I.A. di Crysis è l'italianissimo Luciano Morpurgo, che ha curato diversi aspetti del comportamento dei nemici presenti nel gioco, umani e non. Stando a Morpurgo: "Ogni livello è come una 'bolla', in cui viaggerete. Il nostro scopo è stato quello di creare un comportamento della I.A. che rendesse l'esperienza nella 'bolla' di ogni livello più credibile e realistica possibile". Gli abbiamo anche chiesto se esistono delle sequenze scriptate, cioè governate dalla "sceneggiatura" dei programmatori e non dall'iniziativa della I.A.: "Alcune sì, ma davvero poche: per esempio, a un certo punto, l'astronave aliena 'sgancia' degli extraterrestri, e quella è una sequenza scriptata" - ben poca cosa, e lo capirete quando giocherete quello specifico livello C'è qualcosa di unico in Crysis? "Secondo me, la cosa più interessante è la libertà d'azione: ovviamente, ogni livello ha un inizio e una fine, ma il giocatore ha la sensazione di procedere liberamente, senza pareti o tunnel".



I livelli sono molto ampi, e quasi completamente esplorabili.



Gli effetti 3D 10 non passano inosservati, soprattutto per quanto riguarda esplosioni e fumo.



PC. Forse, il metodo migliore di descrivere l'aspetto estetico è: pensate alle giungle di Far Cry, solo con una grafica prossima al fotorealismo.

Questo, per la parte "umana" del gioco. Come saprete di sicuro dalle anteprime e dalle indiscrezioni apparse sulla Grande Rete, in Crysis incontrerete degli alieni, che hanno fortunatamente rimpiazzato gli sventurati mutanti di Far Cry. Tendenzialmente, non vorremmo svelarvi di più, lasciando il resto all'esplorazione diretta dei loro "livelli". Vi possiamo solo dire che dovrete affrontare una sezione a gravità zero, che è un'esperienza a metà tra "Alien" e "2001: Odissea nello Spazio". In quest'area, la libertà di movimento sarà inferiore, dato che la struttura è un po' più guidata, ma vi assicuriamo che sarà il punto del gioco in cui sarà più facile perdersi.

Gli alieni, dal canto loro, nella prima metà di Crysis sono quasi invisibili: un ipotetico giocatore che non avesse mai letto

un'anteprima o visto un video dell'ultima fatica di Crytek potrebbe anche pensare che non ci siano del tutto - un po' come gli indiani di "Ombre Rosse". Nella seconda metà del gioco, appaiono al posto dei nordcoreani. Per fortuna, i programmatori hanno mantenuto la promessa di non creare orde e orde di alieni, come era successo con i mutanti di Far Cry. Certo, non sono né pochi, né innocui, ma sono comunque gestibili senza impazzire. Anche loro hanno una certa "logica" e, sebbene siano molto veloci e potenti, è possibile elaborare delle strategie efficaci. Preferiamo non svelare più nulla su questo argomento, e lasciarvi scoprire da soli gli altri segreti dell'isola.

Parlando di punti deboli di Far Cry, uno dei principali era senz'altro il multiplayer, che di fatto offriva "solo" una serie di mappe per il deathmatch più sfrenato e senza regole. Era il 2004, e molti FPS, come Doom 3 o Half-Life 2, manco avevano una

porzione multiplayer. In questi tre anni abbondanti di sviluppo, i programmatori di Crysis hanno avuto molto tempo per decidere come muoversi per garantire un sano divertimento online agli acquirenti del loro gioco. Ecco, quindi, che accanto alle cinque mappe destinate al deathmatch, ne troverete altre cinque pensate per il "Powerstruggle". Di fatto, è un gioco nel gioco, dato che questa modalità è molto simile a quella dei vari Battlefield: ogni mappa comprende una serie di obiettivi che vanno conquistati e che garantiscono un "bonus" per la fazione che li controlla. C'è la fabbrica dei tank, che vi permette di "comprare" dei mezzi corazzati - dai blindati antiaerei ai carri americani quasi indistruttibili. Ci sono dei bunker, che funzionano da punti di respawn avanzati e permettono ai giocatori defunti di ritornare in gioco più vicini alla linea del fronte, oppure l'impianto di ricerca, che vi permette di costruire l'arma aliena del

ARMI PER LA CRYSIS

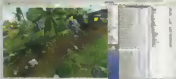
Nel gioco, troverete decine di armi diverse. Il sistema d'inventario è un po' particolare, in quanto consente di portare con voi due armi "principali", categoria in cui rientrano tutti i mitra, i miraglieri pesanti, il fucile a pompa e quello da cecchino. Inoltre, potrete avere bombe a mano e lanciarazzi di vario tipo. Quasi ogni arma ha due modalità di fuoco e può essere modificata in modo sensibile. Per esempio, mettendo il mirino di precisione su un fucile a pompa, e selezionando la modalità di fuoco a "rosa" ridotta, avrete un fucile quasi di precisione (a medio raggio).



I mezzi sono molto importanti, dato che vi proteggono con la loro blindatura.

L'EDITOR

Come d'abitudine, Crytek pubblicherà, insieme al gioco, l'editor, ovvero il "motore" con cui sono stati costruiti i livelli di Crysis. Questa è un'opportunità fantastica per tutti i modder che vogliano cimentarsi con la creazione di livelli single e multiplayer. L'editor è molto avanzato, e non sarà semplice sfruttarlo fino in fondo, ma siamo sicuri che presto inizieranno ad apparire sulla Grande Rete i livelli creati dai giocatori.



I nemici verranno "invisibilizzati" da un canterino rosso, molto utile quando la situazione si fa "fumosa".

single player. Completa l'elenco la fabbrica della bomba atomica, l'unica arma in grado di impensierire le robuste basi madri, che non potrete conquistare o perdere, ma dovrete nuclearizzare.

Non esistono "classi", e le differenze tra le due fazioni (americani e nordcoreani) sono praticamente solo estetiche. Tuttavia, quando entrerete in un server e inizierete a giocare, dovrete "acquistare" l'equipaggiamento, come in CounterStrike, di fatto scegliendo con l'arma se sarete un assassino o un cecchino.

Gli strumenti d'offesa "costano" punti prestigio, che accumulerete uccidendo nemici, ma soprattutto "giocando di squadra". Conquistare un obiettivo, ma anche "scansionare" degli avversari farà aumentare il vostro grado (da soldato semplice a generale), e il numero di crediti di cui disporrete a ogni respawn. Se verrete uccisi, non perderete gradi o crediti, che vanno in negativo solo se

"Tutto perfetto? Per la seconda volta in pochi mesi, la risposta è un convinto sì"

ucciderete membri del vostro team - un sistema ottimo per limitare i team killer, che dopo qualche uccisione si troveranno a combattere solo con la ridicola pistola iniziale.

Chiaramente, sono presenti quasi tutti gli aspetti di Crysis in single player: ogni giocatore dispone della propria nano-tuta, quindi vedrete amici e nemici saltare con un balzo colline e scogliere, oppure correre come Flash, o diventare improvvisamente (quasi) invisibili.

Il gioco è calibrato tenendo in considerazione questi aspetti, e non è facile diventare invisibili, appostarsi come un camper sul tetto più alto, e uccidere tutti i nemici con un fucile da cecchino: la mappa mostra la posizione di tutti gli avversari visibili al vostro team e di quelli che hanno aperto il fuoco, quindi un tiratore stazionario diventerà facile preda di chi è armato di lanciarazzi. E poi, per sfuggire a un cecchino invisibile, niente di meglio che diventare invisibili voi stessi, oppure presentargli di fronte dentro un carro armato!

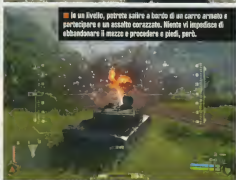
La gestione dei mezzi è piuttosto interessante: i mezzi "liberi", come jeep o motovedette, sono "per tutti", e possono essere usati da entrambi gli schieramenti. Quando, invece, acquisterete un tank, mediante i soliti punti prestigio, quel mezzo sarà solo vostro, e nemmeno i membri della vostra squadra potranno prenderne i comandi. Esiste, però, un kit da "ladro" che



■ L'avanzato motore fisico rende quasi tutti gli edifici "distruttibili" - solo quelli in cemento armato resistono alla furia delle esplosioni

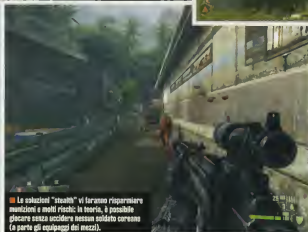


■ In un livello, potrete salire a bordo di un carro armato e partecipare a un assalto corazzato. Niente vi impedisce di abbandonare il mezzo e procedere a piedi, però.



MAPPA DA SATELLITE

A parte qualche caso sporadico, la maggior parte degli 11 livelli di Crysis verrà visualizzata tramite una mappa GPS che i servizi segreti americani e l'esercito dello Zio Sam vi manderanno via satellite. Questa mappa sarà essenziale sia per capire dove andare, dato che vi verranno indicati gli obiettivi primari e secondari, sia per elaborare nuovi percorsi per spostarsi verso l'obiettivo. La strada principale non sarà quasi mai l'unica.



■ Le soluzioni "stealth" vi faranno risparmiare munizioni e molti rischi: in teoria, è possibile giocare senza uccidere nessun soldato coreano (a parte gli equipaggi dei mezzi).



consente di "rubare" i mezzi del nemico, ma solo quelli abbandonati.

Secondo gli stessi programmatori, una partita in questa modalità dovrebbe durare circa 40-50 minuti, ma non ci stupiremmo di vedere, dopo il 16 novembre, match molto più lunghi e combattuti. Il sistema di punti prestigio (che non è persistente, e viene azzerato a ogni nuova partita) e le meccaniche di cui abbiamo scritto sembrano in grado di permettere sia grandiosi duelli tra giocatori sconosciuti, sia combattimenti senza quartiere, ma con molto divertimento, tra clan - che riusciranno a sfruttare meglio il

gioco di squadra. Lo studio e la cura riposti in questa modalità risentano il maniacale, ed è un peccato pensare che molti giocatori non comprenderanno Crysis per questa sua caratteristica multiplayer: consigiamo, però, di provarla almeno per qualche ora, dato che siamo sicuri conquisterà molti giocatori online.

Splendida grafica, ottima giocabilità, libertà sfrenata (parlando di un FPS), multiplayer con molte sorprese: tutto perfetto? Per la seconda volta in pochi mesi, la risposta è un convinto "sì". Secondo chi vi scrive, non esistono difetti

rilevanti in questo gioco: a patto di disporre dell'hardware necessario per farlo girare come è stato pensato, e consoli del fatto che non è un titolo da vivere freneticamente e da finire il prima possibile, avrete di fronte a voi 10 ore quasi senza paragoni. E, come è capitato per alcuni livelli particolarmente illuminati di Far Cry, non ci stupirebbe se anche voi, ogni tanto, riprendeste in mano un salvataggio per "rifiarvi" un livello, magari con un approccio diverso. Capolavoro!

Paolo Paglianti



IN ALTERNATIVA...

BioShock, Cox 07, 9
Uno dei migliori FPS di sempre. Miscela grafica e sonoro ottimi a una trama e un'ambientazione da Oscar.

Call of Duty 4, Dec 07, 9
Non capita spesso di disporre di due FPS capolavoro. Questo mese sì, quindi perché non approfittarne?

■ Casa EA ■ Sviluppatore Crytek ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo € 54,90 ■ Età Consigliata 16+ ■ Internet www.ea.com/crysis

- Ss. Min. CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB (GeForce 6600), DVD-ROM
- Ss. Con. CPU 3GHz (Dual Core supportato), 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB (GeForce 8800)
- Multiplayer LAN e Internet, 32 giocatori

- Grafica senza paragoni
- Libertà d'azione e di "comportamento"
- Multiplayer promettente

- Dopo Crysis, vi chiederete come avete fatto senza
- Nessuna di un PC potente per essere gustato al meglio
- Difetti?

Non tutti i "9" sono uguali. Questo "9" è quasi un "10", dato che Crysis è senza dubbio uno dei migliori FPS dell'anno, insieme a COD 4 e Bioshock. Semplicemente fantastico e ineccepibile perderselo, se avete un PC sufficientemente potente.

GRAFICA **10** SONORO **8** GIOCABILITÀ **9** LONGEVITÀ **8** LIBERTÀ DI AZIONE **8** MULTIPLAYER **9**

9

Nei panni dello SAS britannico, dovete evitare gli scontri in cui non siete sicuri di vincere.

Capitan Philip Wraydown, Sgt. Dean

Lo SAS si prepara a entrare: fucile a pompa e granata stordimento sono il sistema più comodo per non incappare le brutte sorprese.

GENERE: FPS

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Infinity Ward sceglie i duri, pericolosi e discutibili "tempi moderni" per ambientare il suo nuovo capolavoro.

IL DOVERE IN ITALIANO

Sembrano abbiamo giocato a Call of Duty 4 nella sua versione inglese. Activision ha tradotto integralmente il gioco, testi e parlato.

SALVATAGGI SOLO A PUNTI FISSI
Infidelity Ward ha optato, in questo nuovo capitolo della sua saga, per un sistema di salvataggio a punti. In ogni livello sono "seminati" dei punti in cui il gioco salva automaticamente. Normalmente, questi sono posizionati prima e dopo momenti "topici", come scontri particolarmente impegnativi o duelli contro carri armati. Avremmo preferito un sistema "libero", ma non di è sembrato particolarmente entusiasti. Solo qualche punto, in tutto il gioco, ci ha fatto danzare particolarmente per la difficoltà degli scontri.

PER vincere nei videogiochi, come nella vita, è necessario sorprendere. Agire per primi e con decisione. È quello che hanno fatto i ragazzi di Infinity Ward, che dopo aver conquistato saldamente il trono degli FPS ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale, hanno agito con decisione e in modo imprevedibile, spostando il teatro della loro guerra personale "per gioco" nel mondo contemporaneo.



Ecco che, proprio quando molti giocatori iniziavano a essere un po' stufo della "solita Seconda Guerra Mondiale" (su cui sono usciti almeno trenta titoli tra FPS e RTS, nel giro degli ultimi tre anni), Infinity Ward debutta in un periodo un po' scomodo e poco esplorato. Lo scenario non è esattamente storico, dato che si parla di un presente di fantasia, ma siamo sicuri che giocando a Call of Duty 4 non stenterete a cogliere i riferimenti alla situazione attuale.

La trama non rappresenta il punto di forza del gioco, non quanto lo è in Bioshock, ma svolge egregiamente la sua funzione di collante tra le missioni di COD 4, spiegando - negli intermezzi molto ben caratterizzati - cosa sta succedendo nel mondo e perché verrete sballottati in teatri di guerra piuttosto lontani tra loro.

La prima missione, che si fonde con il divertente tutorial, vi vedrà impegnati nientemeno che nello stretto di Bering, tra Alaska e Russia. Dopodiché, nei panni

degli incursori britannici dello SAS, dovete affrontare parecchie missioni nella Russia "europea", dove la situazione sta diventando a dir poco incandescente per colpa degli ultranazionalisti al servizio di un nuovo dittatore senza scrupoli, Zakhayev. Inframezzate alle missioni dello SAS britannico, affronterete azioni in un paese poco noto del Medio Oriente (di fantasia, ma in un "punto" della penisola Araba ben riconoscibile), con la divisa dei Marine USA. Lo Zio Sam ha infatti deciso di tornare in quella parte disastrata del mondo in seguito a un malvagio colpo di stato, e le forze americane sono impegnate in una lotta senza quartiere per ristabilire l'ordine e la pace.

"La struttura a fronti alterni è già stata utilizzata con successo dai due capitoli precedenti"

Come saprete se avete letto la nostra anteprima di qualche numero fa, in realtà è tutto uno sporco piano di Zakhayev, che ha progettato una guerra su misura per "incastare" gli americani in Medio Oriente e vedersela "solo" con gli Europei, in particolare lo SAS britannico e le truppe belliche russe.

La struttura, che potremmo definire "a fronti alterni" è già stata utilizzata con successo dai due capitoli precedenti (e

IL DOVERE CHIAMA, L'HARDWARE RISPONDE

Il motore di Call of Duty 4 è molto avanzato, e richiede un PC molto potente: per giocarlo decentemente, vi consigliamo almeno una CPU da 2 GHz Dual Core, e una scheda 3D a 256 MB. Lo abbiamo provato con due Radeon 2900 in SLI, e non abbiamo notato nessun genere di rallentamento neanche alle risoluzioni più elevate. Dopodiché, abbiamo tolto una delle 2900, e il frame rate non ne ha risentito in modo clamoroso. Sotto XP il gioco ha delle richieste inferiori (per il peso del sistema operativo), e quindi ve la caverete con 1 GB di RAM, mentre sotto Vista 2 GB sono quasi necessari. Dato che il motore è solo DX9, se potete scegliere giocatelo sotto XP.

relative espansioni) di Call of Duty, e senza dubbio è un asso nella manica per varare un po' l'ambiente in cui viene calato il giocatore. Se il deserto africano è diverso dalla Normandia, potete immaginare quanto l'Ucraina e i dintorni di Chernobyl siano geograficamente molto differenti dal Medio Oriente.

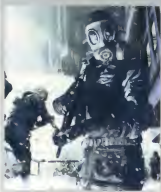
Tuttavia, la differenza tra missioni con lo SAS e con i Marine va ben oltre l'ambientazione geografica. Quelli dello SAS sono soldati abituati a condurre missioni sotto copertura, in cui l'obiettivo è entrare di nascosto, distruggere il bersaglio (sia esso un singolo nemico o un'intera base) mentre l'avversario si sta ancora domandando che stia succedendo, e filarsela senza impegnare il grosso delle truppe. I Marine, al contrario, sono un mezzo esercito che attacca la capitale nemica, con elicotteri e carri armati, e deve compiere delle missioni di guerra "tradizionale", quali conquistare dei punti

Il "duello" nella stazione televisiva è semplicemente memorabile.



"WHO DARES, WINS"

Ovvero, "chi osa, vince", il motto dei reparti speciali di Sua Maestà. Formato all'inizio della Seconda Guerra Mondiale, lo SAS ha dimostrato - sulla pelle dei nazisti - che un manipolo di soldati bene addestrati e molto motivati può combinare disastri di proporzioni bibliche dietro le linee nemiche, impegnato su quasi tutti i fronti durante la Seconda Guerra Mondiale, lo SAS ha operato in tutti i conflitti in cui la Gran Bretagna è rimasta coinvolta, dalle Falkland all'Afghanistan. L'esempio forse migliore è quello della "crisi maltese", in cui una piccolissima forza britannica (si parla di meno di 35.000 persone, compreso il supporto) è riuscita a combattere e vincere la guerriglia nella giungla, cosa che non è riuscita allo Zio Sam con un esercito di mezzo milione di soldati americani in Vietnam. Attualmente, esistono tre "brigade" di SAS in Gran Bretagna, una attiva e due di riserva, che vengono impiegate sia in azioni militari, sia per quanto riguarda il contro-terrorismo. Lo SAS ha di fatto ispirato quasi tutti i corpi speciali occidentali.



Ogni FPS militare moderno non può non essere ambientato (anche) in Medio Oriente.

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Today, we are acquiring one nation, in the face of a brutal and corrupt...

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

Il dettaglio grafico è semplicemente pazzesco: sarà difficile notare tutti i particolari durante l'azione, ma ogni soldato è realizzato in modo superbo.

della città, oppure - sempre in onore alla cronaca degli ultimi anni - dare la caccia al leader nemico casa per casa.

Per questo motivo, le missioni di *Call of Duty 4* sono molto varie e di sicuro non vi annoierete, né potrete pensare "ancora la stessa cosa". Passerete da una fuga precipitosa attraverso la campagna russa a un assalto in piena regola in una periferia sul bordo del deserto. Nella prima, dovrete correre di nascosto da un covone di paglia all'altro, mentre un elicottero scuterà dall'alto con l'occhio di luce del suo faro, temporizzando i movimenti tenendo conto della ronda dei nemici;

nella seconda, affronterete una battaglia senza quartiere tra le strade di una città che ha tutta l'aria di sembrare Bagdad, in cui i piani di ogni casa sembrano pieni di mediorientali decisi a farvi saltare in aria con qualsiasi arma a loro disposizione.

Due stili molto diversi di FPS, che riflettono anche il comportamento dei vostri alleati: i soldati dello SAS, primo fra tutti l'arcigno ufficiale al comando, sono addestratissimi e in grado di lavorare insieme come un orologio svizzero. Ne sono una prova le decine di sequenze (tutte scriptate) in cui aprono il fuoco all'unisono, oppure si danno copertura

prima di entrare in una stanza o in una casa occupata. Alla fine dell'avventura, avrete imparato a "conoscerli" quasi per nome, anche perché ognuno avrà un ruolo più o meno "fisso" nel team. Nei panni del Marine, invece, gli alleati saranno molto più numerosi, ma allo stesso tempo meno caratterizzati. Anche sul fronte mediorientale troverete decine di sequenze scriptate, in cui tre o quattro Marine si daranno copertura, oppure apriranno la porta di un'abitazione sospetta, ma alla fine il "feeling" sarà decisamente diverso.

Per quanto ci riguarda, però, abbiamo

"SEMPRE FIDELIS"

"Sempre fedeli", il motto dei Marine americani. Mentre quasi tutti gli apparati militari del mondo civilizzato si dividono tradizionalmente in Esercito, Marina e Aviazione, gli Stati Uniti hanno creato il corpo dei Marine (che opera spesso insieme alla Marina, ma è in gran parte indipendente) nel lontano 1775 (quindi prima della costituzione stessa degli USA). Per due secoli abbondanti hanno permesso agli USA di avere una forza militare in appoggio alla Marina, ma sono diventati particolarmente importanti durante la Seconda Guerra Mondiale, nel teatro del Pacifico, in quanto permettevano alle flotte americane di proseguire sulla terra asciutta le battaglie navali, inaugurando una stagione in cui la guerra anfibia era altrettanto importante e strategica rispetto a quella tradizionale. Nella loro illustre storia, che come recita il loro inno, li ha portati dai deserti africani al Messico, sono spesso stati utilizzati come "forza di primo intervento", controllata direttamente dal Presidente americano.



apprezzato in modo particolare alcune delle battaglie "americane", dato che si svolgono su mappe molto aperte, in cui è possibile decidere come muoversi, se non per tutta la città, almeno in un quartiere piuttosto grande.

Probabilmente, alla terza o quarta volta che rigiocherete da capo la stessa mappa, vi renderete conto che, in effetti, le "strade" sono una mezza dozzina scarsa e che, alla fine, si arriva sempre allo stesso punto. Tuttavia, è già un passo in avanti rispetto alle mappe della stragrande maggioranza degli FPS, che assomigliano più a un lungo tunnel che a una città o a un campo aperto.

Le mappe sono strutturate in modo che ci sia una parte di "passaggio", in cui i combattimenti ci sono, ma in misura contenuta, e poi una sezione di "battaglia" vera e propria. Nella maggior parte dei livelli SAS, questa routine è rispettata in modo quasi maniacale. Sul versante americano, invece, le aree di "combattimento totale" sono molto più frequenti rispetto a quelle di semplice passaggio.

FISICA PENETRANTE
Call of Duty è un motore molto evoluto, che unisce alla splendida grafica anche un sistema fisico che, sebbene non perfetto, è capace di calcolare la penetrazione dei proiettili: se sparate una raffica su un muro con a fianco una staccionata, vedrete i proiettili che colpiscono il muro scalfire la superficie; quelli che arrivano sul legno passare attraverso le assi e colpire quello che c'è dietro.



«Vedete l'ombra del nemico? Detto che è in una capanna di legno, potrete ucciderlo sparando attraverso il muro».



«Sebbene il motore di GOW 4 non usi la DX 10, gli effetti sono di altissimo livello».

"Call of Duty è semplicemente fantastico da giocare"

La struttura delle mappe dà l'illusione di trovarsi in un mondo molto ampio, dato che sullo sfondo si vedono montagne apparentemente lontane, deserti, decine di abitazioni e via dicendo. In realtà, come abbiamo scritto, la libertà è molto limitata, dato che vi imbatteste sempre in un camion ribaltato, in una siepe troppo alta, o in elementi del genere che vi impediranno di uscire dal "seminato" deciso dai programmatori. C'è da dire che non ci sono muri invisibili, come era successo nel terzo episodio della saga, pubblicato solo per console e realizzato da un altro team.

Sebbene manchi della libertà di Crysis e della trama di Bioshock, Call of Duty 4 è semplicemente fantastico da giocare: sparare una raffica, affrontare il nemico

in corpo a corpo, esplorare le abitazioni meridionali o le capanne russe dà un'emozione immediata e adrenalinica che manca in tanti altri giochi. A supporto di questa "carica" va senz'altro la grafica, che pur non sfruttando le DirectX 10 e i loro mirabolanti effetti grafici, riesce a stupire il giocatore - anche un veterano di Rapture e di Bioshock o dell'isola del Pacifico di Crysis.

Il motivo principale è senza dubbio legato allo splendido lavoro fatto sui modelli, che sono molto caratterizzati e pieni di particolari. Potrete rendervi conto dalle immagini presenti in queste pagine della quantità di dettagli quali bombe a mano, caricatori, giberne, sacche, cinghie che non solo sono presenti sopra la divisa di amici e nemici, ma si muovono e proiettano l'ombra sia sul muro, sia sul soldato stesso!

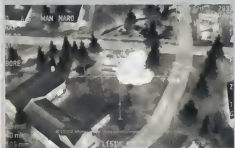
Di contro, il sistema fisico è una mezza sorpresa e una mezza delusione. Da un lato, pochi elementi dello scenario "risponderanno" al vostro fuoco e, a parte barili e copertoni, sembra che uno scarso numero di oggetti risponda alla fisica nel



PASSEGGERI PIUTTOSTO CHE PILOTI

Non solo: anche i titoli Call of Duty: Modern Warfare e Call of Duty: Modern Warfare 2.

Come in molti altri giochi della saga Call of Duty, in Modern Warfare sarete presenti nei livelli in cui vi troverete a bordo di un mezzo in qualità di passeggero armato - non potrete mai "guidare" qualcosa. Uno in particolare ci ha colpito per l'originalità: prenderete i comandi della postazione di tiro di un C130, un enorme aereo di trasporto pesantemente armato con mitragliatrici e cannoni da 105mm, e dovrete proteggere dei compagni a terra. Dato che l'aereo vola ad alta quota, vedrete tutto tramite una telecamera termica, un po' come nei filmati (tragicamente) famosi della CNN.



Game Saved



Se siete sufficientemente abili, potrete eliminare i rifornitori man mano che si calano dagli elicotteri.

mondo di COD 4: da notare che le auto, se bersagliate per qualche secondo, esplodono. D'altro canto, questo gioco ha un sistema di "penetrazioni" delle superfici che è spettacolare, quasi unico: difficilmente abbiamo visto un FPS in cui era possibile notare un soldato nemico dall'ombra che proiettava sul muro alle sue spalle, spostarsi di fronte alla parete di legno, ed eliminarlo con una raffica attraverso le assi. Lo stesso vale per le porte, che non fermano i proiettili come il cemento armato e, quindi, offrono una protezione decisamente scarsa.

Altro asso tradizionalmente nella manica di Infinity Ward è rappresentato dalle splendide sequenze "cinematografiche". Lo stesso team che ci ha fatto rivivere momenti emozionanti "ispirati" a film come "Il Nemico alle Porte" o "Salvate il Soldato Ryan" non si è fatto sfuggire l'occasione di riproporre decine di momenti unici, come l'incredibile assalto dall'aria americano in cui volerete sopra un'intera città a bordo del vostro elicottero (e come non pensare a "Black Hawk Down"), o

di far vedere cecchini perfettamente mimetizzati nella vegetazione ("Sotto il Segno del Pericolo"). E non scendiamo ulteriormente nei particolari, dato che non vogliamo "svelarvi" troppi!

Non possiamo evitare di confessarvi che molte ambientazioni di COD 4 sono davvero splendide, e parte del piacere di giocare a questo titolo consiste proprio nel "vedere cosa c'è nel prossimo livello". Come dimostrano le immagini presenti in queste pagine, si passa da ambientazioni claustrofobiche a vallate boschive, da basi militari a combattimenti casa per casa, fino all'eccellente livello - secondo noi semplicemente imperdibile - ambientato nel "passato", in una Chernobyl spettrale e maledetta.

Per attraversare Call of Duty da un capo all'altro impiegherete circa sette-otto ore. Da questo punto di vista, vi consigliamo di scegliere il livello "veterano", che sicuramente metterà a dura prova la vostra abilità con mouse e tastiera. Questo sia perché la sfida ha decisamente più mordente, sia perché il livello "normale" è probabilmente pensato per chi

giocherà su console, quindi con meno dimestichezza dell'imballabile WASD. A livello "veterano", appunto, i nemici sono più coriacei e furbi, i loro proiettili fanno più male e, in generale, l'esperienza è più soddisfacente. Da segnalare che, purtroppo, non è possibile cambiare il livello di difficoltà a metà di un livello, ma solo ricominciandolo da capo.

Parlando di Intelligenza Artificiale, i nemici si difendono bene: potremmo definire il loro comportamento "furbo", più che "intelligente", dato che reagiscono in modo convincente alle vostre azioni e, più di una volta, ci hanno sorpreso per la loro iniziativa e abilità.

Come in tutti i giochi di questo tipo (tra cui anche il "concorrente" Medal of Honor), il fronte è costruito in modo che, per parafarsene una nota pubblicità, tutto ruoti attorno a voi. I nemici appaiono a seconda di dove vi spostate e, a meno di non essere estremamente attenti, il risultato è che vi sembrerà di essere in una città (o una base) piena di ostili, quando in realtà saranno "solo" attorno a voi. Per questo vi capiterà, nel

NIENTE GOOD?

Chi non segue i giochi su console probabilmente non saprà che tra le epiche missioni di Call of Duty 2 e Modern Warfare è uscito un terzo capitolo, sempre ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Call of Duty 3 non è però stato sviluppato direttamente da Infinity Ward, e sfortunatamente, come un titolo discreto, contiene delle "scelte" un po' discutibili, come muri invisibili e sezioni arcade obbligatorie (al termine di una certa rampa di scale, troverete sempre un tedesco che vi attacca in corpo a corpo e che dovrete mettere fuori combattimento premendo furiosamente sui tasti del joystick).

In alcuni momenti, potrete persino dirigere gli attacchi degli elicotteri alleati.



UN ARSENALE SMISURATO

Molti FPS si "accontentano" di una dozzina di armi, e quando si superano i venti modelli diversi ci si può legittimamente stupire del lavoro fatto dai designer del gioco. *Call of Duty 4* da questo punto di vista batte ogni record (almeno, a nostra memoria), dato che Infinity Ward dichiara che sono presenti ben 70 armi diverse! Non abbiamo potuto contarle tutte, a dire il vero, ma ne abbiamo trovate moltissime, che vanno da pistole a fucili di precisione, mitra leggeri e pesanti, fucili a pompa, e ovviamente lanciavoci. Di seguito, indichiamo le "categorie" di armi che potrete trovare e usare:



Le pistole, nel gioco, sono quasi inutili. Non avete mai problemi di munizioni; passare alla pistola è più veloce che ricaricare il mitra o il fucile, però.



I fucili a pompa hanno un vantaggio incredibile a corto raggio. Nei corridoi e negli spazi angusti sono semplicemente imbattibili.



Uno dei nostri favoriti! Far saltare le teste in *Call of Duty 4* è una tradizione, di fatto: non vorrete deluderla, vero?



I mitragliatori pesanti vi renderanno goffi e lenti, ma vi garantiamo che è molto meglio stare dietro di loro, che davanti!



Le "mitragliette" sono letali quasi come i fucili a pompa, a corta distanza, ma ancora meno precise. Meglio un mitra vero.

Qua si fa sul serio: AK47 e M16 appartengono a questa categoria, letali a corto e a lungo raggio.

EXTRA COME IN COME UN DVD

Una volta finito il gioco, sarà possibile sfruttare dal "dvd" (termine con cui si indicano i "truccetti spacci") per avere invulnerabilità o armi infedeli. In realtà, si tratta di effetti speciali che i programmatisti hanno lasciato nel gioco: sarà possibile giocare in bianco e nero, oppure ogni volta che ucciderete un nemico, si trasformerà in un gruppo di copertoni un po' ovunque. Inoltre, è presente un intero livello extra che potrete giocare in modo "slegato" dalla campagna principale, e che è davvero interessante.

livelli più aperti, di entrare in una strada all'apparenza vuota e veder saltar fuori nemici da tutte le parti, compresi tetti e finestre.

Il loro comportamento include evitarvi se siete armati meglio di loro, oppure usare lanciavoci per colpirvi con l'esplosione anche se siete al coperto, o sparare attraverso uno scatolone di legno. Se aprirete il fuoco contro un nemico, questi cercherà un minimo di copertura e se rimarrete fermi sul posto, vi troverete gli avversari sui fianchi in pochi istanti. È difficile capire quanto sia regolato da script e quanto sia farina del sacco della I.A., dato che le due componenti si fondono in modo molto convincente. Per esempio, ci è capitato di raggiungere un edificio e "ripulirlo" dai nemici; abbiamo scoperto che dalla finestra sulla sinistra era possibile massacrare letteralmente gli ostili che stavano sparando sul resto della nostra



L'assalto dell'aria dei Marine è senza dubbio un momento emozionante e coinvolgente: sotto di voi scorrono chilometri di città.



"COD 4 ha un sistema di "penetrazioni" delle superfici che è davvero spettacolare, quasi unico"

squadra. Dopo qualche istante, però, alle nostre spalle è saltato fuori un avversario che ci ha fulminato. Rifacendo la porzione di livello, ci "aspettavamo" il nemico che, però, vedendoci in un altro punto della stanza, ha lanciato una granata e poi è entrato da un'altra porta. Molto interessante, anche per una questione di rigiocabilità. Dovendo rifare due o tre volte (anche più, in alcuni casi), a causa

del sistema di salvataggio a punti) delle sezioni, vi accorgete che i soldati appaiono più o meno nello stesso punto (con uno script), ma poi sono in grado di reagire in modo diverso. Un soldato sul tetto con il lanciavoci si metterà quasi sempre nello stesso punto e utilizzerà la sua arma principale per spararvi addosso, ma i soldati "normali" possono reagire anche in modi piuttosto inventivi.

Quando attraverserete una strada o un gruppo di edifici, il fronte si sposterà indietro, e i nemici arretreranno. Mentre in *Medal of Honor: Airborne* ciò portava a situazioni un tantino stracchiate, in cui a volte la tattica migliore era correre verso il nemico, qui la situazione non assume mai ruoli irreali. Se ci sono due nemici sul tetto armati di razzo e li uccidete, non ne appariranno altri quattro, forzandovi a correre come matti per bloccare le loro "apparizioni" dal nulla, per intercederli. Se, però, non resisterete alla tentazione



VISORE NOTTURNO

In alcune missioni, potrete utilizzare il visore notturno, cosa che rende i combattimenti nei corridoi angusti e bui particolarmente coinvolgenti. In questa modalità vedrete ancora meglio il "raggio" del vostro mirino laser!



■ Appoggiato al muro, potete vedere il vostro "partner" nella speciale divisa mimetica. A volte, vi sparirà letteralmente davanti agli occhi!



■ La capitale mediorientale è davanti a voi: per raggiungere l'obiettivo, avrete mezza dozzina di strade.



e correrete "staccandovi" dal gruppo (soprattutto nei livelli "aperti" americani), il risultato sarà che vi troverete circondati con qualche nemico sul fianco la cui presenza sarà sicuramente un po' "sospetta" - siamo convinti che i programmatori li facciano apparire proprio per scoraggiare tattiche suicide e non realistiche.

A questo va sommato il sistema di salvataggio, che purtroppo è a punti (niente quicksave, maledizione!). Non è un grosso problema, dato che sono posizionati piuttosto bene e a intervalli abbastanza vicini; tuttavia, in due o tre occasioni avremmo voluto legare il programmatore che ha preso questa decisione davanti alla peggior soap opera del momento (possibilmente in spagnolo), per fargli provare la frustrazione di dover rifare otto o nove volte la stessa sezione a causa dei maledetti salvataggi a punti.

C'è anche da dire che non esistono medikit, dato che il sistema di "salute" di COD 4 fa sì che, se verrete colpiti, basterà spostarsi al riparo per qualche secondo (o inginocchiarsi dietro un muro) per recuperare magicamente le forze. È un sistema poco realistico, ma che ormai viene utilizzato da quasi tutti i giochi di questo tipo e che evita ai programmatori di piazzare decine di medikit, ancora meno verosimili.

Sul fronte delle armi, siamo felici di confermarvi che ce ne sono moltissime, quasi una settantina: tante sono simili tra loro, ma ogni tipo di mitra o di fucile ha caratteristiche proprie e siamo sicuri che presto sceglierete il "vostro". Potrete portare due armi con voi, quindi spesso dovrete scegliere se sia meglio il fucile di precisione o il lanciarazzi. Quasi sempre sarà una questione di gusti, dato che non esiste "un solo modo" per completare il gioco. Spesso,

poi, all'inizio del livello o prima di un combattimento particolarmente cruento, troverete un'armiera dei ribelli o un covo dei mediorientali pieno di tutte le armi possibili e immaginabili, il che vi darà la facoltà di scegliere se far saltare qualche testa con l'ottica di precisione o darsi dentro con il fucile a pompa.

Il comportamento delle armi è semplicemente imbattibile, ed è il punto di forza del gioco: imbracciare un MP5 o un M16 in *Call of Duty 4* non sarà magari l'esperienza più realistica del mondo, ma secondo noi è senza dubbio quella più immediata e appagante, persino quasi più che in *Crysis*. Da reduci di quasi ogni sparattuccio pubblicato su PC, e in particolare dei precedenti *Call of Duty*, non c'è stato un singolo istante in cui ci siamo sentiti "spaesati". Il gioco è ambientazione sono diversi, ma non c'è nulla da "imparare". Non mancano anche

MOD PER IL MULTIPLAYER

Come abbiamo scritto nella recensione, il comparto multiplayer di COD 4 è molto promettente, anche se non abbiamo potuto provarlo a fondo. Il gioco arriverà nei negozi con un Mod speciale, denominato "Mod Warfare", che permetterà a chi gestisce il server di giocare di personalizzare completamente il gioco, a partire dal rendere attivo o meno il "fuoco amico", al numero e al tipo di soldati permessi per ogni classe.

BOOM!

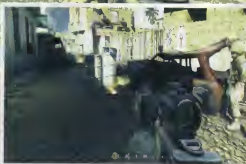
In alcuni livelli, potrete e dovrete mettere le mani su armi piuttosto potenti: tra queste, figura senza dubbio il sistema missilistico teleguidato, che vi consentirà di mettere fuori combattimento i carri armati nemici con un solo colpo. Questo sistema funziona in modo molto interessante: una volta agganciato l'obiettivo, il missile viene sparato in aria, a un'altezza di parecchie decine di metri, e poi "torna giù" verso l'obiettivo. In questo modo, il missile può evitare molti ostacoli che si frappongono tra voi e l'obiettivo, e in più riesce a colpire nel punto normalmente meno corazzato: i blindati nemici, ovvero la parte superiore.



I soldati alleati cercano copertura e l'Alce di tiro libero per aprire il fuoco sui nemici.



Durante tutto il gioco, dovrete affrontare momenti di intensa battaglia, strada per strada, casa per casa.



sequenze "alternative" a bordo di mezzi in movimento, in cui ricoprirete il ruolo di "cannoniere": divertenti e brevi, sono ottime per "spezzare" un po' il ritmo e farvi provare qualcosa di diverso dal solito FPS.

Manca del tutto la possibilità di pilotare dei veicoli: nel gioco non si sente quasi mai la necessità di doverlo fare e, tendenzialmente, è anche logico che lo SAS non salga su jeep o camion durante una missione sotto copertura, come il fatto che dei Marine impegnati in operazioni di "bonifica" di un territorio ostile non si mettano a girare allegramente a bordo di mezzi improvvisati.

Tuttavia, la cura che contraddistingue le produzioni di Infinity Ward si nota nei pochi veicoli che incontrerete durante il gioco. L'Abrams che dovrete proteggere è semplicemente fantastico, un vero esempio di come si dovrebbe riprodurre

"Non mancano anche sequenze "alternative" a bordo di mezzi in movimento"

un mezzo in un videogioco. Purtroppo, non ci è stato possibile provare a fondo il comparto multiplayer, dato che, come al solito, abbiamo recensito il gioco quando i server non erano ancora attivi. Per un giudizio completo, dobbiamo rimandare al prossimo mese o a quello seguente.

In ogni caso, Infinity Ward sembra aver colto nel segno anche sotto questo aspetto. Quando entrerete nelle arene online di *Call of Duty 4*, creerete un albero persistente, la cui esperienza non

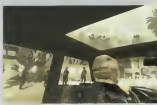
finirà nel nulla quando vi collegherete dal server. Man mano che acquisirete esperienza, potrete spendere dei punti in abilità non convenzionali, generando soldati in grado di portare più granate, o sparare attraverso muri sempre più spessi. Una delle abilità permette persino, dopo essere stati uccisi, di sparare contro i nemici che si avvicinano al vostro "cadavere" (emulando il comportamento di alcuni nemici in single player). Altre "abilità" includono la capacità di lanciare granate più potenti, oppure di utilizzare mirini laser o silenziatori sulle armi, quella di diventare invisibili ai "radar" nemici (almeno finché non si apre il fuoco), di correre più a lungo, di trattenere di più il fiato mentre si prende la mira con l'ottica di precisione, e via dicendo. L'aspetto piacevole è che, con un minimo di furbizia, è possibile creare dei super-soldati specializzati, come il cecchino che

■ Al calare delle tendine, la guerra non si ferma: per fortuna, è possibile usare il visore notturno.

■ I soldati sono caratterizzati in modo avvincente, come potete vedere da questo primo piano del vostro superiore SAS.

SEQUENZE CINEMATOGRAFICHE

I ragazzi di Infinity Ward sono dei veri maestri nell'assemblare all'interno dei loro giochi delle maestose sequenze "cinematografiche", dove il giocatore ha l'illusione di far parte di un momento quasi epico. Se avete giocato i primi due COD, vi ricorderete senza dubbio il livello russo, preso quasi di peso da "Il Nemico alle Porte". Lo stesso avviene in Modern Warfare, dove le sequenze vi vedranno protagonisti... ancora di più!



non si fa vedere dai nemici, oppure un assaltatore che usa al meglio le granate e lancia un'ultima bomba a mano quando viene ucciso.

In *Call of Duty 4* vi diventerete, e tanto. È un gioco adrenalinico, improvviso, violento e immediato, che vi fa vivere una decina di ore di sano e inconsueto spasso. Nonostante utilizzi un sistema "vecchio" di fare FPS, è una gioia per gli occhi e per le mani. Naturalmente, non è né un FPS tattico, né uno di squadra, ma saprà creare uno spirito di squadra "passivo" intrigante e coinvolgente.



■ I nemici sono piuttosto svegli: anche se non vi sorprenderanno per l'italianità, sono capaci di manovre aggraziate.

non è un simulatore militare, ma il comportamento delle armi è realizzato meglio che in tanti "simulatori". Il fatto di non presentare novità clamorose viene comunque controbilanciato dalla qualità delle mappe e dall'assoluta varietà di situazioni e scenari. Altre software house avrebbero potuto fare un gioco solo "rimaneggiando" e "ripropoendo" lo scenario mediorientale, mentre Infinity Ward ha creato un coacervo di livelli diversi, non solo nella tavolozza di colori e per gli ambienti geografici, ma

soprattutto nella struttura logica. Unendo tutto questo all'ottima grafica, al convincente (anche se non perfetto) sistema di intelligenza Artificiale di alleati e nemici, e alla consueta maestria nel creare sequenze cinematografiche memorabili con un'atmosfera tutta loro, otteniamo uno dei migliori FPS di sempre: basandosi sulle solide fondamenta dell'esperienza accumulata con i precedenti capitoli, non è una sorpresa, ma un capolavoro!

Paolo Paglianti

IN ALTERNATIVA...

Night of Honor: Ashborne, Nov 07, \$14. Una valida alternativa a COD, ancora ambientata nel periodo della Seconda Guerra Mondiale.

Crysis, Dic 07, 9. Non capita tutti i mesi di disporre di due FPS capolavori. Questo mese sì, quindi perché non approfittarne?



Info: Casa Activision ■ Sviluppatore Infinity Ward ■ Distributore Activision It. ■ Telefono 0331/452970 ■ Prezzo € 59,90 ■ Età Consigliata 16+ ■ Internet www.charliecascardella.com/ageconfirm.php

specifiche tecniche

- Sis. Min. CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, 8 GB HD
- Sis. Con. CPU 2,4 GHz (Dual Core supportato), 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB (GeForce 8800)
- Multiplayer LAN, Internet

- Grafica e suono di assoluta qualità
- Stile inconfondibile di Infinity Ward
- Multiplayer davvero interessante

- Sistema di salvataggio
- Poche novità
- Prezzo un po' sopra la media

Giocare a *Call of Duty 4* è come incontrare un vecchio amico che non vediamo da un secolo: ha cambiato gli abiti e forse pettinatura, ma è la stessa magia. Poche novità, ma non sempre questo è un male, anzi!

GRAFICA 9 SONORO 8 GIOCABILITÀ 9 LONGEVITÀ 7 COINVOLGIMENTO 8 ARMI 8

Replay

► Purtroppo, ancora una volta il replay viene "resettato" nel caso la palla esca dal campo.

GENERE: SIMULATORE DI CALCIO

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Era già il migliore. Ora PES è anche... vistoso!

IN ITALIANO

Il gioco è tutto in italiano: menu, manuale e telecronaca. Quest'ultima è affidata al duo Civati (con lo pseudonimo di Meccia) Sandrini e si conferma, ancora una volta, piuttosto sapiente. Carezza Berogni di FIFA sono meglio.

OGNI occasione è buona per gridare alla rivoluzione, ma nel caso delle simulazioni calcistiche (e sportive in generale) bisogna sempre andar molto cauti.

Prendiamo, per esempio, Pro Evolution Soccer: "il più grande gioco di calcio della storia" mostra dei costanti miglioramenti ed è sempre più piacevole da giocare, ma sono perfezionamenti che ormai, da tre edizioni, incidono in pratica solo sul dinamismo e sulla reattività dei giocatori. Che non è poco, perché significa poter allestire manovre di gioco ancora più fluide ed esaltanti, ma sono tre stagioni che tutto questo appare come un'operazione di affinamento, piuttosto che di reale rinnovamento.

In realtà, per questo Pro Evolution Soccer 2008 ci avevano promesso dei complessi schemi di Intelligenza Artificiale, raggruppati sotto lo stuzzicante nome di Teamwork, che avrebbero consentito alle squadre una lettura tattica sofisticata della partita, tale da dar vita addirittura a delle contromisure che si sarebbero chiaramente mostrate al giocatore durante un match. In pratica, l'evoluzione della I.A. sarebbe stata la chiave di volta per questa nuova edizione di PES. Dopo ripetute partite, però, possiamo affermare che la copertura delle zone del campo non ci è parsa più accorta o incisiva di quella che si manifestava nel capitolo scorso. Né ci è sembrato di notare una migliorata percezione del computer nell'adattarsi a moduli, tattiche

e atteggiamento del team del giocatore umano. Anzi, a dire la verità, in alcuni casi si sono palesati fenomeni che funestano da parecchio la saga, tipo i difensori esterni che, ogni tanto, quando sono molto larghi sulle fasce, si "disattivano" lasciando troitare indisturbati gli attaccanti avversari. Oppure, il destinatario di un passaggio che rimane inchiodato ad attendere la palla quando c'è un avversario nei paraggi che è chiaramente in procinto di rubargliela. Sono tutte cose che non scalfiscono le collaudate e solide meccaniche del gioco, ma ogni volta ci stupiamo che non le abbiamo ancora risolte. Quindi, nel caso qualcuno si fosse illuso di trovarsi di fronte a un PES "super-intelligente", sappia che

"Gli sviluppatori hanno eseguito l'atteso restyling estetico"

per quest'anno le sue aspettative andranno deluse.

In compenso, però, gli sviluppatori hanno finalmente eseguito l'atteso restyling estetico: le texture sfocate, certe scritte non intelligibili e, in generale, la qualità grafica non proprio scintillante di PES 6 sono solo un pallido ricordo. I volti dei giocatori hanno beneficiato di un netto miglioramento nel livello di dettaglio che li rende molto più riconoscibili e fedeli alle loro controparti reali. Soprattutto, il lavoro svolto per le superstar a livello mondiale soddisfa ampiamente le giuste

► Ricordate sempre che toccando il pallone con le mani fuori area, si rischia l'espulsione, anche se siete un portiere.

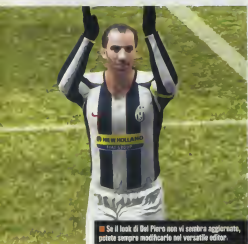
FAMA VIRTUALE

Come abbiamo scritto in queste pagine, Pro Evolution Soccer 2008 si segnala per l'opera di restyling effettuata sulla grafica. Per rendersi conto dell'effettiva evoluzione estetica del gioco, la cosa migliore è dare un'occhiata all'editor: i volti sono decisamente più veritieri e rifiniti rispetto a quelli dello scorso capitolo. Se, poi, vi soffermate sulla recensione di FIFA 08 presente in questo stesso numero, noterete l'incredibile divario creatosi su PC con l'uscita di questi ultimi capitoli delle due saghe calcistiche.

MUTACELIA UMANA

Un'altra novità di questo capitolo di PES è la libertà di decidere quanti uomini schierare in batteria durante le punizioni avversarie. Può tornare utile con certi fuoriclasse capaci di tagliare con efficacia il pallone (Ronaldinho) o di espellere bordate devastanti (Adriano). Attenzione a non esagerare, altrimenti lascerete incoscienti l'area di rigore.





Se il look di **Piero** non vi sembra appetibile, potete sempre modificarlo nel versatile editor.

TUTTI SOTTO

A partire da questa edizione di PES, è finalmente possibile decidere, direttamente all'interno della sezione tattica, chi deve schierarsi in area durante un calcio d'angolo o una punizione a favore. In questo modo, sfrutterete nel modo adeguato i giocatori più torreggianti, vedendoli svettare e seminare il terrore nei pressi della porta avversaria. Come nel calcio vero, naturalmente, ogni iniziativa tattica comporta i suoi rischi: se sono dei difensori che avete deciso di spedire in area, potrebbe scattare un fulminante controspiede dell'altra squadra, per approfittare della vostra retroguardia temporaneamente sguarnita.



Non mancano nuovi sloganetti di esultanza dopo la segnatura di un gol.



La fisica della palla è un po' attentamente a volte realistica, in altri casi paradossale.



Tiro di prima, tiro di seconda, e da questa edizione c'è anche la scelta preventiva di chi far stazionare in area.

POCHE NUOVE, BUONE NUOVE

Se c'è una cosa che bisogna riconoscere a FIFA 08 è la rinnovata varietà delle opzioni e delle modalità di gioco. In PES 2008, invece, gli unici cambiamenti in questo settore sono rappresentati dalle prime divisioni del Campionato Master allargate a 30 squadre e dall'interfaccia dello stesso Campionato resa un po' più amichevole. Per il resto, tra tornei e modalità, è rimasto tutto desolatamente immutato.

TANTI GOVERI, POCCHI DIRITTI

Per quanto riguarda licenze e diritti, registriamo un piccolo passo indietro: Arsenal e Manchester Utd non hanno più i loro nomi ufficiali, il che significa automaticamente che l'intero campionato inglese è "finto". Resistono, fortunatamente, Serie A italiana, Liga spagnola, Ligue 1 francese ed Eredivisie olandese. In realtà, c'è qualche novità sul fronte sudamericano, con i diritti singoli di Boca Juniors e River Plate (Argentina), Sao Paulo e Internacional (Brasile). Ma il marchio di licenze di FIFA 08 è chiaramente a distanza siderale.

PORTA A PORTA (1)

I portieri sono croce e delizia di tutti i videogiochi di calcio. In PES 2008, anche loro contribuiscono a rendere il gioco fluido, visto che non arrischiare il pallone su tirati potentissimi, ma si limitano, più realisticamente, a ribatterli. Sulle uscite mostrano ancora di non chiudere benissimo lo specchio della porta. Da evitare che, sul calce di rigore contro, c'è una nuova inaspettata la diagonale dall'interno della porta: suggestiva, ma non molto pratica.

pretese degli appassionati dei videogiochi di calcio. Le divise ufficiali sono riproduzioni praticamente perfette, con dettagli netti e precisi al loro posto, e anche le scarpe su "licenza" pure quelle, come al solito) denotano una cura certosina dei particolari. Per quanto riguarda le animazioni, c'è stato un certo lavoro nel rendere più sofisticati i "contorcimenti" degli arti inferiori, ma a volte i risultati possono essere parossistici. Più in generale, comunque, l'iconografia delle movenze dei calciatori è completa e realistica, e fanno scena soprattutto certe reazioni degli atleti quando accusano gli urti durante le battute di gioco più "muscolari". L'unica cosa che non si capisce è perché sia così innaturale la semplice sequenza della corsa.

Ma torniamo all'Intelligenza Artificiale: se con questo termine s'intende anche

l'assistenza del computer nello smistare i palloni per il campo, allora stavolta ci sono solo buone notizie. In PES 2008, gli sviluppatori sono riusciti a calibrare ancora meglio i lanci, ora più tesi e smarcanti: non solo questi filigrani viaggiano a una velocità che non fa rallentare mai la manovra, ma ora sanno "sfruttare lo spazio", come si dice in gergo, con la sfera che si sforza di finire in zone non immediatamente aggredibili dai marcatori avversari più vicini.

Insomma, non è un semplice smistamento della palla: pare proprio un evidente gioco d'intelligenza. È un perfezionamento più evidente giocando contro il computer, che in multiplayer, ma è comunque chiaro. Purtroppo, lo stesso non può dirsi quando il computer è tenuto a interpretare "a chi" deve andare la sfera, piuttosto che "dove". Qui, PES manifesta sfiorate incertezze,

PORTA A PORTA (2)

In questa edizione, i portieri sembrano «piuttosto interventisti», con un po' troppo antistipite rispetto all'effettivo profilo di un portiere. I rimedi sono l'assegnazione di un movimento a riserva nella sezione delle tattiche o il controllo diretto appena ci si rende conto che l'estremo difensore si sta facendo prendere dalla fragola di lasciarsi verso il portatore di palla.



In PES 2008 i portieri sembrano diventati molto più spiccatissimi.



Le superstar sono più inclini a giocare spettacolari.

POTERE MANUALE

L'utilizzo della tastiera come metodo di controllo è previsto in PES 2008, ma è decisamente scomodo. Ora che il ritmo del gioco è ulteriormente aumentato, consigliamo di procurarsi un controller. Con questo, potrete produrre le giocate istintive e naturali senza errori e slittare alle fatighe. L'ideale è un joystick con croce direzionale, levette analogiche e tasti dorsali/frontali, come l'Xbox 360 Controller for Windows di Microsoft.

DE ALTERNATIVA...

PES 08 Nov 07, 74%
L'ovvia alternativa a PES: meno spregiudicate, ma ricche di opzioni e strazianti di licenze. Sempre che riuscite a sopportare la grafica datata.

Football Manager 2007

Feb 07, 81%
Se prediligete l'aspetto tattico-manageriale del calcio, in questo gioco vi si aprirà un mondo. Immerso, manovale, ma mai pesante.



DIRITTO DI IMMAGINE

Con la nuova splendida grafica di PES 2008 viene ancora più spontaneo fare una capatina nell'editor, per divertirsi a pasticciare con i tratti somatici e i particolari dei volti. Tanto più che PES 2008 è l'unico gioco che vi consente di modificare anche le facce delle superstar del calcio, mentre in FIFA 08 si può solo ricreare tutto da zero. La prima mossa classica è quella di rendere tutti calvi: nell'immagine potete vedere un Buffon in versione Bruce Willis. In PES 2008, il rinnovamento grafico serve anche a farsi quattro sari risate alle spalle dei campioni, in maniera più «realistica».



fraintendendo alcune volte le intenzioni del giocatore e indirizzando la biglia al compagno sbagliato. Nulla di trascendentale, ma quando questi equivoci vanificherebbero un succulento contropiede in superiorità numerica, ve lo ricorderebbe sicuramente.

Anche le opzioni non hanno beneficiato di alcuna opera di rinnovamento: i tornei sono rimasti praticamente gli stessi, c'è stato giusto qualche piccolo ritocco nel mitico Campionato Master, praticamente la modalità carriera di PES. Quest'ultima è ancora corposa, ricca di contenuti, avvincente, ma anche uguale a se stessa per il terzo anno consecutivo, e un po' per il terzo anno.

Dopo aver ampiamente denunciato il lassismo creativo (non nel comparto grafico, comunque) che caratterizza questa ultima edizione, non ci resta che celebrare l'iniezione di dinamismo che è proprio il nocciolo di questa mancata rivoluzione. Perché, alla fine, Pro Evolution Soccer rimane il re delle simulazioni di calcio, e se è

più anabolizzato, significa che è ancora più effervescente. Come si traduce in campo tutto questo? Alcuni "episodi di gioco" sono stati svelati: se, prima, l'urto con un avversario rallentava realisticamente l'azione di un calciatore, ora la nuova reattività degli atleti consente loro di riprendersi in maniera più fulminea e tornare rapidamente nel vivo dell'azione.

I semplici dribbling vengono eseguiti in maniera più veloce, tanto che anche i giocatori meno famosi sembrano riuscire a mulinare i polpacci con la stessa frenesia di un Ronaldinho, ma in realtà stanno semplicemente cambiando direzione o deviando il pallone col piede. Il fatto è che, con questo ritmo più serrato, tutto sembra più spettacolare (anche se meno veritiero). Dei nuovi lanci che concorrono a rendere maggiormente fluide le azioni abbiamo già scritto, per cui non resta che ribadire un concetto: le azioni filano con un ritmo più elettrizzante di prima. Tutto questo

è merito delle caratteristiche intrinseche del motore di PES. La sensazione di avere confidenza con la palla in una maniera del tutto naturale fa ormai parte della storia di questo saga, e nessun capitolo di FIFA è mai riuscito a replicare quell'impressione di trovarsi nel cuore del gioco in qualsiasi momento. La maggior reattività inculcata in ogni nuova edizione non fa che sublimare questa inebriante percezione, anche se la cadenza sembra distanziarsi, ogni anno di più, da quella del calcio vero.

Ma importa davvero, se poi ci si diverte così? Insomma, per questa stagione PES ha indossato uno splendido vestito nuovo, si è presentato ancora più scattante e forse, quello sì, inizia a parlare un po' troppo spesso degli stessi argomenti. Il re si tiene in forma, ma sta invecchiando: non resta che trovare un erede per l'autunno del prossimo anno, glielo Konami?

Paolo Cardillo



► Casa Konami ► Sviluppatore Konami TYO ► Distributore Halifax ► Telefono 02/413031 ► Prezzo € 49,90 ► Età Consigliata 3+ ► Internet www.konami-pes2008.com

- Sistema Minimo CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD-ROM
- Sistema Consigliato CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
- Multiplayer Internet, Stesso PC

- Fantastica padronanza del gioco
- Ritmo ancora più frizzante
- Nuova, ottima veste grafica
- Non è così diverso dal predecessore
- Nessuna novità nelle opzioni
- Difetti storici ancora presenti

Restyling grafico riuscito. L'inaspettato impianto di gioco, ancora incapace di ripagare a certi difetti, ne esce comunque ancora più pimpante di prima. La prossima volta, però, non basteranno un make-up e il rinnovato dinamismo.

GRAFICA 8 SONORO 8 GIOCABILITÀ 9 LONGEVITÀ 8 I.A. 9 REALISMO 8

■ Tra alcune squadre si svilupperà un Fottuto Rivalità che renderà gli incontri diretti ancora più intensi.



GENERE: SIMULATORE DI CALCIO

■ EA si è letteralmente scatenato con lo slogan: ci sono persino i campioni australiano, americano e sudamericano

FIFA 08

Torna FIFA, ma dimentica di rifarsi il look.

STRATEGICAMENTE PARLANDO...

La sezione tattica di FIFA 08 è, finalmente, un po' più versatile: per la prima volta nella storia della saga, i giocatori sono liberamente spostabili in qualsiasi posizione del campo. Come vedete nell'immagine, sulla lavagnetta vi viene suggerita la vostra zona di competenza, ma è solo un'indicazione in più. In realtà, potete tranquillamente sconfiggere, con piena libertà di sconvolgere gli equilibri della squadra o, magari, di inventare qualche modulo rivoluzionario, tipo una Bionica alla Cana/Banfi. Certo, in PES tutto questo succede da anni.



nuovo sistema di FIFA 08 dà soddisfazioni che non quelle in cui era frustrazioni. In effetti, si tratta di aspettare il momento giusto, dopodiché si possono eseguire lanci di notevole gittata che affettano il campo in due come prima non si era potuto fare, oppure si possono pennellare cross imprevedibili sui piedi di un attaccante al limite dell'area, quando tutti pensavano che avreste indirizzato la solita parabola al centro.

Ripetiamo: bisogna sapersi creare le condizioni e non sarà sempre facile, ma, quando capita, questo nuovo metodo di controllo procura gratificazione e, in generale, rende il gioco più vario. Tra l'altro, non vi abbiamo ancora detto che

"Sfodera la carta del controllo totale"

questo sistema di controllo è facoltativo, e si può riattivare quello classico in qualsiasi momento durante una partita. Da un certo punto di vista, la si può vedere come un'opportunità tattica in più: state perdendo e il tempo sta per scadere? Meglio utilizzare i nuovi controlli per avere lanci lunghi a disposizione per improvvisi contropiedi. State vincendo e il tempo sta per scadere? Tornate ai controlli classici e accontentatevi del frangimento assistito senza rischiare di consegnare il pallone all'avversario con calibrizzazioni sbagliate. Insomma, non sarà un'innovazione che rivoluzionerà il calcio virtuale, anzi, come già scritto somiglia più a un espediente,



ANDIAMO A BERLINO!

Sembra la versione di FIFA 08 da noi provata fosse in inglese, il gioco sarà totalmente in italiano nel manuale, nei testi a video e nella telecronaca, curata dal collaudato duo Carossa-Bergomi.



VOGLIA DI PROTAGONISMO

Tra le nuove modalità di gioco di FIFA 08, c'è quella denominata Professionalista. In pratica, si controlla uno o uno solo dei calciatori della propria squadra (avrete scelto Ibrahimovic?). Sarete Ibrahimovic per tutto il corso della partita. Se finite fuori squadra, una freccia vi aiuterà a capire dove vi trovate e, quando non siete in possesso palla, i tasti vi serviranno per richiedere passaggi, filtranti e cross al vostro difensore.

LA battaglia per la supremazia calcistica virtuale è ricominciata e, come sempre negli ultimi anni, è FIFA a tentare sperimentazioni più decise nella sfida col suo rivale diretto Pro Evolution Soccer.

Accusati spesso di avere concepito un gioco troppo "teleguidato" e semplicistico, questa volta i programmatori di FIFA sfoderano la carta del controllo totale. Si tratta, in pratica, di una rinuncia all'assistenza computerizzata nella calibrizzazione di lanci filtranti e cross. Il portatore di palla punta verso la zona in cui si trova il compagno destinatario del lancio/cross, dosa l'intensità di quest'ultimo premendo per il tempo necessario il pulsante apposito e, mentre "carica il colpo", stabilisce la direzione della palla. Una volta lasciato il tasto, la sfera inizia il suo viaggio rispettando fedelmente gli input forniti. Ora, su questa scelta si possono fare varie considerazioni: la prima è che, dovendo calibrare potenza e direzione, l'azione risulta un po' zavorrata e lascia più tempo a un marcatore avversario per eseguire un tackle; la seconda è che, più che un'innovazione, sembra un facile escamotage per divincolarsi proprio dall'annosa questione dell'ingerenza del computer nelle azioni di gioco, in FIFA spesso giudicata troppo invasiva e facilitante. E sembra ancora di più un escamotage soprattutto ora che il rivale Pro Evolution Soccer 2008 presenta dei lanci più smarcanti ed entusiasmanti proprio grazie a uno studio sull'assistenza computerizzata.

Come al solito, però, è il campo che deve dare il vero responso e va detto che, tutto sommato, sono più le volte in cui il



Anche in FIFA 08 l'impetuoso Vieira riceverà un sacco di ammonizioni.

TUTTO FALSO

In FIFA 08 sono state introdotte due nuove "ingannevoli" azioni da fermo davvero azzeccate: il calcio di punizione fintato e la rimessa laterale fintata. Nel primo caso, si punta verso dove si vuole calciare, si blocca la telecamera in quella direzione e, intanto, ci si orienta segretamente da un'altra parte (cercando di azzeccare lo specchio della porta). Nel secondo caso, si sceglie un finto destinatario della rimessa laterale rimanendo bloccati nella sua direzione, poi con un diverso tasto si sceglie segretamente quello "vero" e gli si lancia la sfera. Nel frattempo, il vostro avversario si sarà quasi sicuramente lanciato in pressing sull'uomo sbagliato.

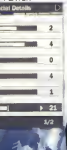


Nel gioco si può scegliere se battere le punizioni di prima o di seconda.



Come sempre, è possibile scegliere in qualsiasi momento tra quattro soluzioni tattiche offensive e quattro difensive.

PLAYER



Quit

1 Rai
2 Rai

Paritropo, nell'editor non ci si può divertire a "ritoccare" valori fessoi.

ma è un espediente riuscito. La seconda trovata di FIFA 08 riguarda la selezione del giocatore da controllare in fase difensiva. È un po' la croce delle simulazioni di calcio e nessuno, finora, è riuscito a trovare la soluzione definitiva. La scena da incubo è ben nota: un avversario sta penetrando in contropiede per vie centrali, voi premete il tasto di selezione e il computer, invece di scegliere il centrale davanti a lui pronto a contrastarlo, seleziona un centrocampista alle sue spalle che non ha possibilità di raggiungerlo. Nel frattempo, l'attaccante ha tagliato in due liberamente l'asse difensivo e ha fatto gol.

Una premessa: diamo per scontato che usiate un controller a due leve analogiche come il pad Xbox 360 per Windows, praticamente un acquisto obbligato per giocare a FIFA 08. Fatta

questa premessa, ecco la soluzione adottata dagli sviluppatori per la fase di non-possesso palla: il tasto di selezione esiste ancora, ma in alternativa potete impiegare la levetta analogica destra per la scelta del giocatore. Basta puntare quest'ultima in direzione di un compagno e potete star sicuri che l'affidabilità della selezione, stavolta, sarà totale. Un piccolo escamotage pure questo, ma che garantisce una precisione decisiva.

L'ultima caratteristica inedita riguarda il portiere: dopo aver premuto il tasto apposito, può essere controllato direttamente, e questo vale sia per le uscite su avversari lanciati a rete, sia per quelle nell'area piccola (ma anche oltre, volendo) durante un corner. E si può persino spostarlo lungo la linea di porta nelle punizioni contro. È una soluzione

A CIASCUNO IL SUO RUOLO

Altre nuove modalità è la Zone Play. Dovrete selezionare un reparto della vostra squadra da controllare (portiere, difesa, centrocampista o attaccanti) e in partita potrete guidare solo gli appartenenti a quello prescelto. Nel caso friscano tutti fuori quadro, delle frecce vi aiuteranno a orientarvi. Interessante da giocare più in multiplayer che in singolo, lo affetti.

SOLI, MA IN COMPAGNIA

La modalità Professionalista (risquadra "Voglia di protagonismo") acquista più senso nella Campagna Cooperativa. In questa modalità, fino a quattro giocatori scalano (o crano da zero) un calciatore ciascuno all'interno dello stesso team e devono cercare di raggiungere obiettivi personali e di squadra durante un'intera stagione calcistica. Dovrete cercare, così, di bilanciare individualismo e spirito di gruppo, proprio come nella vera carriera di un giocatore di calcio. Originale e divertente.

STORIA DI UN CT

La modalità manageriale è una classica carriera, ma con una certa enfasi sull'aspetto filosofico del calcio. Potrete scendere in campo e prendere decisioni tattiche, gestionali e finanziarie, ma dovete comunque sottostare al volere le alle (filosofie) del vostro presidente: se si impunta su un giocatore, dovete schierarlo compulso, pena il licenziamento.

STORIA DI UN CT - PARTE II
La modalità manageriale vi metterà a confronto anche con i dilemmi (con tre opzioni di risposta) relativi al rapporto con la stampa e il mondo dello spettacolo. Le vostre risposte potranno influenzare l'atteggiamento nei vostri confronti di spogliatoio, tifosi e presidente.



■ Ancora una volta, molte esultanze tipiche sono state riprodotte: ecco il "regista-croccchi" di Toni.

CONTROLLO TOTALE

Per giocare a FIFA 08 il calciante consigliato è un controller. Con una tastiera, pur utilizzabile, diventa davvero difficile produrre in questi a furibondismi senza equivocare le falangi, dato il ritmo di gioco sostenuto e l'avvicinamento repentino di più combinazioni di tasti nella stessa visione. L'ideale è un joystick dotato di croce direzionale, levette analogiche e tasti dorsali/frontali, che vi consentirà una padronanza più comoda e naturale.



■ Con il controllo diretto del portiere, potrete ora navigare da usate nel campo.

che, in realtà, era già stata adottata in PES: la sfruttare poche volte, ma è comunque un'opportunità in più.

Per il resto, FIFA 08 eredita tutti quei miglioramenti cui abbiamo assistito negli ultimi anni: difese più accorte che contrastano meglio anche le superstar, esterni più propositivi che dettano più adeguatamente il passaggio e tiri che non si infilano in porta da qualsiasi distanza e posizione (come fossero missili teleguidati). In questo, la nuova edizione non sembra discostarsi molto da quella passata, che aveva sterzato verso la simulazione con una I.A. finalmente più puntuale nella copertura del campo, la stanchezza dei giocatori che impediva continue azioni in solitario e una fisica della palla più realistica. Quello che gli manca ancora, però, è acquisire la stessa naturalezza nel gioco che contraddistingue PES. Nonostante i passi avanti innegabili compiuti da FIFA, ogni azione di PES ha una scorrevolezza e un "feeling" col pallone

che la saga di EA non riesce a eguagliare. È stata capace di implementare degli elementi simulativi, ma non ha ancora trovato l'alchimia giusta con il fattore-divertimento, che in PES si traduce in una fluidità di manovra istintiva e galvanizzante.

FIFA 08 rimane comunque un bel gioco di calcio e, soprattutto, il circo pedonario più "comprendibile" di tutti. Quest'anno, EA ha acquisito i diritti di qualcosa come 30 campionati (dopo che in FIFA 07 si era un po' risparmiata) e non c'è squadra o giocatore di una minima fama che manchi dal suo database. Piuttosto, i veri dubbi derivano dalla qualità estetica del prodotto. Proprio nel momento in cui PES mostra finalmente un rinnovamento grafico, FIFA denota un'evidente arretratezza che potrebbe minare l'appetibilità. Capigliature che paiono scolpite nel marmo, volti palesemente composti da un ridotto numero di poligoni, texture sfocate sulle magliette, animazioni realistiche ma

non così fluide, e potremmo continuare ancora. In effetti, è proprio questa la prima cosa che si nota in una saga che faceva dello spettacolo e dell'idolatria "pallonaia" due dei suoi punti di forza. La grafica non riesce più a sorprendere come una volta e, anzi, su PC è in una fase di stasi che potrebbe nuocerle parecchio nell'eterna sfida con PES. In effetti, una configurazione medio-bassa è più che sufficiente per far funzionare adeguatamente il motore grafico di FIFA 08, il che è una buona notizia per chi non possiede PC super-accessoriati, ma rimane un segnale preoccupante per una serie che, in genere, regalava emozionanti sequenze visive e ora mostra un'eterna "po' invecchiata". Certo, la grafica non è tutto in un videogioco, ma mancare l'appuntamento con l'aggiornamento, a volte, può essere pericoloso.

Paolo Cardillo



IN ALTERNATIVA

Pro Evolution Soccer 2008 Nov 07, 8
Il miglior simulatore di calcio esistente: fittizio e profondo. Da quest'anno, ha anche una nuova veste grafica.

Football Manager 2008 Oct 06, 8
Per chi preferisce gestire il mondo del calcio restando seduti in panchina, ma gestendo ogni aspetto della propria squadra.

■ Casa EA ■ Sviluppatore EA Canada ■ Distributore DDE ■ Telefono 199106266 ■ Prezzo € 44,90 ■ Età Consigliata 3+ ■ Internet www.fifa08.com

- Sistema Minimo CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD-ROM
- Sistema Consigliato CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
- Multiplayer Internet, Stesso PC

- Maggiore libertà di gioco
- Selezione giocatori più affidabile
- Licenze ufficiali in quantità
- Grafica datata
- Non così diverso dal predecessore
- Alcune nuove modalità poco gestibili

Un FIFA molto versatile, che include due metodi di controllo, più tante opzioni e modalità differenti tra loro. Alla fine, però, il gioco in sé non si discosta molto dal predecessore e ha una grafica solo sufficiente per gli standard odierni.

GRAFICA 6 **SONORO** 9 **GIOCABILITÀ** 7 **LONGEVITÀ** 8 **I.A.** 8 **REALISMO** 7

7 1/2

SCONTRO AL VERTICE DEL CALCIO SU PC

Due superpotenze calcistiche hanno calato i propri assi. Chi ha avuto l'effetto più dirompente? EA con **FIFA 08** o Konami con **PES 2008**?

GRAFICA E LICENZE



Pro Evolution Soccer 2008

La serie di Konami si presenta finalmente con una grafica ammirevole, che sfoggia dei volti molto definiti e incredibilmente simili a quelli dei campioni reali, delle riproduzioni delle divise perfette e un parco animazioni che dà spettacolo. Sul fronte delle licenze, rimane ferma ai suoi 4 campionati ufficiali (tra cui la Serie A) e perde qualche pezzo importante (Manchester Utd e Arsenal).

FIFA 08

La serie di EA mostra una grafica invecchiata, che non riesce a riscattarsi nemmeno con la solita certissima cura per esultanze, movenze e furbanismi dei campioni del calcio. Allo stesso tempo, sfoggia l'esercito di licenze più corposo della sua storia, con i diritti di 30 campionati - praticamente, tutto il calcio mondiale in un gioco solo. Ma alla fine rimane impressa la pochezza estetica.



RITMO DI GIOCO



Pro Evolution Soccer 2008

La fluidità della manovra e il gioco istintivo di PES beneficiano di un nuovo dinamismo. Molte azioni di gioco sono state ulteriormente snellite e analizzate, di conseguenza il ritmo è frizzante. Ne sarebbe stato ancora di più, se fossero stati risolti gli storici problemi di fraintendimento delle intenzioni del giocatore o se PES 2008 si fosse presentato con la tanto promessa I.A. rinnovata.

FIFA 08

I calciatori di FIFA 08 sono indubbiamente scattanti e propositivi, e rispondono sollecitamente agli input del giocatore con istantanei tocchi di prima. Ma c'è qualcosa nella manovra che la rende in qualche modo più zavorrata di quella del suo diretto concorrente. Difficile dire cosa sia, tutto sta che, giocando a FIFA, si riceve la solita sensazione di un gioco più frenato rispetto a quello di PES.



INTELLIGENZA ARTIFICIALE



Pro Evolution Soccer 2008

Ci avevano promesso una I.A. in grado di analizzare il gioco dell'avversario in partita e scegliere le necessarie contromisure "in diretta". In realtà, però, non si è visto nulla. I giocatori si comportano bene sia in fase offensiva, sia difensiva, anche se qualche strano comportamento nella retroguardia poteva essere rettificato. Una buona Intelligenza Artificiale, meglio calibrata del capitolo scorso, ma di poco.

FIFA 08

Anche FIFA ha delle difese più ermetiche, capaci di stroncare all'"assolo" delle superstar, ma questo si notava già nel capitolo scorso. Quando si passa all'attacco, si notano intelligenti movimenti di punte ed estemi di centrocampo che cercano di dettare il passaggio, ma anche questa è un'eredità del capitolo precedente. Nulla di nuovo insomma, ma ciò che si è conservato è di buona fattura.



MODALITÀ DI GIOCO



Pro Evolution Soccer 2008

Il parco opzioni si è rimasto totalmente immutato rispetto a quello dei precedenti capitoli. Il risultato è che anche un rinomato torneo come il Campionato Master, nonostante le sue mille sfaccettature, inizia a sembrare un po' stentato. Urge un'iniezione di creatività per le prossime edizioni, anche perché, dall'altra parte, EA si è scatenata.

FIFA 08

Opzioni per tutti i gusti: una modalità carriera che mescola la prassi manageriale con il folklore massmediatico, una "stagione cooperativa" in cui più giocatori lottano per la propria carriera e per quella altrui, un nuovo metodo di controllo selezionabile, 30 campionati ufficiali di nazioni di tutto il mondo affrontabili. Un lavoro notevole.



SEZIONE TATTICA



Pro Evolution Soccer 2008

Un comparto tattico versatile e completo, che l'anno scorso era riuscito a rendersi più digeribile ai neofiti con le azzeccate impostazioni automatiche e che quest'anno presenta l'ancora più azzeccata novità della scelta dei giocatori da mandare in area su corner e calci di punizione. Era quello che mancava nei giochi di calcio, e adesso c'è. Ancora congratulazioni a Konami.

FIFA 08

Una sezione che è sempre stata abbastanza trascurata per scelta da EA, cui evidentemente visioni di menu pieni di moduli, strategie e lavaretti tattici fanno venire l'orticaria. L'unica connessione alla complessità strategica, per quest'anno, è la possibilità di spostare liberamente i giocatori sul campo e suggerirne i movimenti di base. Per il resto tutto come prima.



Pro Evolution Soccer 2008

PES si presenta con una veste grafica in grado d'imporci all'attenzione non solo dei calciatori e con il suo impianto di gioco intuitivo e galvanizzante, che quest'anno, se possibile, lo è ancora di più. Sempre divertente, ma in fondo non quella stessa voglia evolutiva che ci era stata promessa sotto molti aspetti rimasti al capitolo precedente (soprattutto nelle opzioni), ma è un PES che, alla fine, ruba la scena.

FIFA 08

Il gran lavoro profuso per creare una rosa di opzioni fresca e variegata e l'impianto di gioco ormai misto vengono, purtroppo, offuscati da quello che speravamo di non vedere più: un motore grafico incapace di "suocare il monitor", che sfiora di fronte alla nuova estetica ad alto impatto di PES. Fermo restando che PES rimaneva, di base, un gioco più coinvolgente.



GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

RACE 07

Può un solo gioco di guida simulare al meglio differenti formule? I Simbin ci provano con il nuovo Race 07.

IN ITALIANO

Il manuale e tutti i menu di Race 07 sono interamente tradotti in italiano. Se giocate in Rete, la conoscenza dell'inglese vi permetterà di comunicare con chiunque nel mondo.



IL primo gioco realizzato dai Simbin dopo la sessione dei Blimey games, Race - The WTCC Game, sembrava lanciato sul mercato un po' in fretta, privo della cura che fino a quel momento aveva caratterizzato le simulazioni "made in Simbin".

Con il tempo, Race è stato aggiornato tramite delle patch che lo hanno decisamente migliorato come simulazione, oltre ad ampliarlo quanto a contenuti (facciamo riferimento all'add on a pagamento Caterham, che permette di pilotare queste bizzarre, ma esaltanti vetture). Di conseguenza, nutritivo parecchie aspettative nei confronti di questo Race 07, in sviluppo da tempo e che, nei nostri sogni, avrebbe dovuto risolvere i problemi del precedente capitolo, oltre ad aggiungere altre leghe per estenderne la giocabilità.

Purtroppo, il nuovo motore grafico Lizard non è ancora pronto per l'esordio e il gioco gira ancora con il vecchio gMotor 2 (sebbene modificato), esattamente come rFactor, GTR 2, GT Legends e il primo Race. Graficamente, dunque, non bisogna aspettarsi grandi passi avanti, come potete notare osservando le immagini in queste pagine. Pur supportando le DirectX 9, inoltre, Race 07 non sembra sfruttare a pieno alcune delle potenzialità del motore, quali gli spettacolari effetti di HDR introdotti con GT Legends e GTR 2, titoli tutt'altro che recenti.

Si tratta di problemi tutto sommato contenuti, se si considera che la comunità degli appassionati di guida

è ben più interessata alla qualità della simulazione, che all'aspetto esteriore del gioco. E sotto questo profilo, Race 07 può sicuramente da dire la sua, anche se siamo certi che nei forum dedicati alle simulazioni su quattro ruote si scateneranno discussioni interminabili fra chi adorerà il titolo e chi lo considererà un arcade.

Noi stessi abbiamo fatto una certa fatica a giudicarlo. Se, da un lato, le Caterham e il campionato WTCC ci hanno regalato parecchio divertimento, impegnandoci a fondo per ottenere risultati dignitosi, altre formule, come le Radical o le varie

"È come trovarsi di fronte a due giochi diversi"

monoposto (come le Formula 3000 e le Formula BMW), ci hanno lasciato l'amaro in bocca. Effettivamente, dal primo Race è stato fatto un buon lavoro nel rendere più verosimile il comportamento delle vetture da turismo e nel rifinire il modello di guida delle già divertentissime Caterham e Mini, mentre tutte le nuove leghe paiono molto acerbe. Le monoposto danno l'impressione di essere troppo incoltate al terreno e semplici da recuperare, anche nel caso di brusche derivate, e sebbene ottenere tempi molto bassi non sia banale, ci sembrano fin troppo facili da guidare. Spesso, è sufficiente inchiodare le ruote per riprendere un sovratempo, e



Il visuale del casco non ci ha fatto impazzire, principalmente a causa del limitato campo visivo.



LE CATERHAM

Le Caterham sono delle strane vetture inglesi, quindi con guida a destra, caratterizzate da un ottimo rapporto prezzo/prestazioni. L'aspetto estetico è poco sportivo non deve ingannare: i motori (da 1.400 a 2.000 cc) sono dei piccoli mostri, in grado di sprigionare 300/400 cavalli per tonnellata (secondo la versione), di superare con facilità i 200 Km all'ora e di arrivare da 0 a 100 Km/h in meno di quattro secondi. Sono le auto ideali per chi ama le derivate di potenza. Per maggiori informazioni recatevi all'indirizzo www.caterham.co.uk.



Posizione 20/24

Auto precedente: 0/90.113
Auto seguente: 0/90.113



Le Caterham sono una spazza, grazie anche alla facilità con cui si riesce a farle "driftare".



La Leon rimane una delle auto meglio simulate del gioco: l'unica, a nostro avviso, per cui vale l'acquisto.

Posizione 21/24

Auto precedente: 0:00.003
Auto seguente: 0:00.043

Giro 01/09

Giro più veloce 0:12.638
Tempo parziale



Sulla auto da WTCC non è disponibile la visione dal casco: sinceramente, non ne gioiamo in vacanza.

LE RADICAL

Esistono parecchi campionati Radical, in giro per il mondo. Le SR9 LMP 2, che corrono a Le Mans, le SR8 VB, che (come suggerisce il nome) partecipano ai campionati americani di VB, e numerose altre varianti, tipicamente più abbordabili quanto a costi. In Race 07 sono simulati i modelli SR3 e SR4, i modelli più economici, molto diffusi fra i "gentleman" che amano correre in pista nelle gare di club racing. Per dare un'idea delle prestazioni, possiamo dire che i tempi di queste vetture si avvicinano a quelli ottenuti con le Formula 3000 sui medesimi circuiti. È curioso sapere che, nel 2003, con una SR3 venne battuto il precedente record del tempo sul giro sul tracciato di Nordschleife (la versione storica del Nurburgring, da oltre 20 km), e nel 2005 tale record venne ulteriormente superato con una Radical SR8, recentemente battuta per soli 6 secondi da una BMW M3 GTR con assetto da corsa e guidata dal leggendario Hans-Joachim Stuck.

Per ulteriori informazioni:
www.radicalsportscars.com



i danni, anche se impostati al 100%, non risultano credibili, soprattutto nel caso di piccoli urti. È comprensibile che le vetture da turismo, in uno scontro lento, escano con solo qualche ammaccatura, meno credibile che, nel caso delle monoposto, l'aleone anteriore rimanga saldamente al suo posto tranne nel caso di incidenti ad alta velocità. Si può fare un discorso simile con le Radical, che comunicano l'impressione di correre sui binari, un po' come accadeva nella serie F1 GP di Geoff Crammond (dal 1992 al 2002).

Praticamente, nel corso della nostra recensione è stato come trovarsi di fronte a due giochi diversi: il vecchio Race rispolverato e migliorato, e uno nuovo (composto dalle auto aggiunte in questa versione), che sembra quasi essere sviluppato da persone e con obiettivi

differenti. A nostro avviso, la questione principale è da ricercarsi nell'aerodinamica delle scocche, che non è stata simulata a dovere, ma i problemi non derivano unicamente da questo aspetto. Per esempio, quando si corre con la serie WTCC bisogna prestare molta attenzione nei primi giri: sino a che non si raggiunge la temperatura ideale d'esercizio, i freni non rispondono a dovere, e le gomme non offrono il 100% dell'aderenza. Passando alle monoposto e alle Radical, di contro, sarà consentito tentare violente staccate anche alla prima curva, come se i freni funzionassero al meglio da subito. Alcuni giocatori, forse, li considereranno limiti di poco conto, ma chi segue da tempo le simulazioni di guida, non potrà fare a meno di notarli, magari dopo essersi abituato ai prodotti decisamente più

FRANKE RATE AUTOMATIC

Una comoda funzione di Race 07 consiste nella gestione automatica del livello di dettaglio. Indicate nelle opzioni il vostro frame rate ideale e lasciate a giocare. Finita la partita, vi troverete di fronte a tre scenari: il vostro PC non riesce a reggere il passo che avete selezionato, e il programma vi chiederà se volete permettervi di abbassare il dettaglio; il vostro PC genera un numero di FPS superiore a quello prefissato, e il gioco vi chiederà se volete alzare il livello del dettaglio; il vostro PC, al dettaglio selezionato, gestisce senza problemi gli FPS desiderati, e non riceverete alcun avviso.

ATTIVAZIONE E STEAM

Race 07, anche nella versione localizzata, richiede l'installazione del noto Steam di Valve per le partite online. Chi ha intenzione di giocare solo in single player, quindi, potrà fare a meno dell'attivazione.



■ Gli incidenti non sono particolarmente verosimili, ma questo è un limite comune a tutti i giochi basati sul gMod 2.



■ L'aspetto più interessante di Race e Race 07 sono i circuiti inediti, come Porto e Mecas.



■ Sono rimaste anche le Alfa e BMW classe 07: il divertimento è assicurato!



LA FORMULA BMW

La Formula BMW è, insieme alla Formula Ford, una delle categorie migliori per mettere i primi passi nel mondo dei piloti professionisti. È riservata ai giovani fra i 15 e i 18 anni che non abbiano esperienze motoristiche oltre ai kart, e ha il vantaggio di essere relativamente economica rispetto ad altre formule. Le vetture sono delle monoposto in fibra di carbonio, dotate di allettoni (al contrario di alcuni modelli di Skip Barber) e di un motore da 1.171 cc di cilindrata, capace di sprigionare 140 cavalli. Il pilota di Formula 1 Nico Rosberg mosse i primi passi della sua carriera proprio in questo campionato, vincendolo nel 2002.

Se volete maggiori informazioni, potete fare un salto su www.formulabmwusa.com o www.formulabmwuk.com.



curati usciti negli ultimi anni, compresi i Mod amatoriali di rFactor (a nostro avviso decisamente migliori, pur se sviluppati senza il supporto di una grande software house).

Altri limiti sono da ricercare nell'Intelligenza Artificiale, soprattutto nelle categorie meno riuscite. Se si scende sotto il 100% per quanto riguarda la competitività delle auto pilotate dal computer, sarà facile assistere a una lunga serie d'incidenti causati da gravi errori di guida (da parte della I.A., naturalmente). Provate a correre, per esempio, una gara di Formula 3000 all'85% di difficoltà e vi troverete in testa dopo pochi giri, solo perché gli avversari tendono a girarsi su loro stessi in curva, causando poi incidenti con le auto che li precedono. Un errore ogni tanto sarebbe comprensibile e realistico, ma la frequenza è talmente elevata, da far sospettare di correre contro dei neopilotati.

Queste magagne sono un vero peccato, perché il gioco in sé è decisamente divertente e, anche utilizzando le vetture meno riuscite, ci si esalta parecchio nel testa a testa fino all'ultima curva (a patto di tenere alta la difficoltà o di giocare online).

È stata introdotta anche una nuova visuale (disponibile con tutte le auto tranne che su quelle del WTCC) dall'interno del casco, che dovrebbe migliorare l'immersione nell'azione ma che, a nostro avviso, non è perfettamente riuscita. Si tratta della visuale dal cruscotto con l'aggiunta di una sorta di mascherina che riduce notevolmente il campo visivo. Quando piove è effettivamente molto spettacolare, con le gocce di pioggia che scorrono sulla visiera e vengono spostate lateralmente dall'aria, ma si vive una sensazione di claustrofobia che non abbiamo mai sperimentato nella realtà, anche indossando caschi integrali. In alcune auto, come nel caso delle Caterham,

diventa inoltre impossibile visualizzare gli strumenti del cruscotto e gli specchietti laterali. Dotandosi di Track IR (la periferica che rileva i movimenti "reali" della testa e permette di muovere lo sguardo all'interno dell'abitacolo) la situazione migliora decisamente, ma resta la sensazione di guardare "attraverso il buco della serratura". In ogni caso, chi si avvicina alle simulazioni potrebbe trovare in Race 07 un ottimo "primo passo", ma gli esperti del settore rimarranno delusi dai suoi limiti, piuttosto fastidiosi. È difficile esprimere un giudizio su un titolo tanto "schizofrenico": se volete limitarvi alle Caterham o al campionato WTCC, Race 07 vi offrirà parecchie emozioni, ma passando alle altre vetture, la qualità crolla in maniera netta. Per divertirsi con le monoposto, i Mod amatoriali per rFactor sono decisamente su un altro pianeta.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

GTR 2 Set 06, 9
A oggi, la miglior simulazione di guida disponibile per computer, sebbene limitata al campionato FIA GT.

rFactor Set 07, 9
Grazie al numero Mod gratuiti e la simulazione più completa sul mercato e, sebbene non tutte le creazioni amatoriali siano eccellenti, alcune sono delle vere perle.

Info ■ Casa Atari ■ Sviluppatore Simbin ■ Distributore Atari/Steam ■ Telefono 02/937671 ■ Prezzo € 39,99 ■ Età Consigliata 3+ ■ Internet www.race-game.org

➤ Sistema Minimo CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB PS, DVD-ROM
➤ Sistema Consigliato CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Internet, volante FF
➤ Multiplayer Internet, LAN

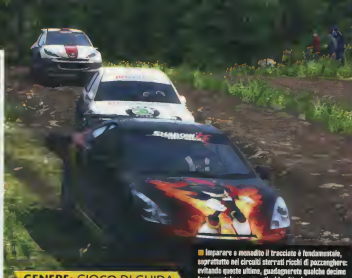
■ Vetture WTCC e Caterham ben realizzate
■ Motore grafico snello
■ Ottimo Force Feedback
■ Monoposto poco convincenti
■ Visuale dal casco disastrosa
■ Graficamente "vecchio"

Altrena auto simulate in maniera coriutina ad altre ben poco convincenti. Non è il muvo re dei simulatori di guida, sebbene, per quanto riguarda il WTCC e le Caterham, dia parecchie soddisfazioni. Ottimo il Force Feedback, con un apposito volante.

GRAFICA 7 SONORO 7 GIOCABILITÀ 8 LONGEVITÀ 8 I.A. 5 TRACCIATI 8

7½

Le ambientazioni "artistiche" sono affascinanti, soprattutto all'inizio delle gare, quando le distese bianche non sono intramontate dalle ruote degli pneumatici.



Imparare a manovrare il tracciato è fondamentale, soprattutto nei circuiti sterrati ricchi di pozanghiere: evitandoli, soprattutto, guadagnerete qualche decimo fondamentale per garantirvi la vittoria.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

SEGA RALLY REVO

Non è una rivoluzione dei giochi di corsa, ma Sega Rally Revo non smette di divertire.

IN ITALIANO

Sega Rally Revo è stato interamente tradotto in italiano, dal manuale al menu.



È con una certa curiosità che attendevamo *Rally Revo* di Sega, il gioco di guida che riporta su PC uno dei cavalli di battaglia dell'azienda nipponica. La speranza era di provare nuovamente le emozioni che ci avevano regalato le precedenti edizioni e, come potete intuire sbirciando il voto alla fine di queste pagine, ci siamo divertiti parecchio.

Non è una questione di grafica sconvolgente o di una simulazione certissima della disciplina motoristica considerata, tutt'altro. *Sega Rally Revo* rispetta la tradizione della saga e risulta immediato e velocissimo, permettendo a chiunque di destreggiarsi in spettacolari derapate sul fango, passando sopra a tutte le regole tipiche delle corse di rally e proponendo circuiti fin troppo larghi, dove possono competere sei vetture.

La grafica è piacevole e pulita, ma anche distante dai fasti di un *Colin McRae DIRT*. Eppure, non appena si inizia a giocare, è difficile smettere, perché quel particolare stile di guida, dove il freno si sfrutta raramente e solo per far scodare l'auto, è dannatamente accattivante. Basteranno sapienti colpi d'acceleratore per mantenere la sbandata lungo tutta la curva e, con un minimo di abilità, si capirà quali siano le traiettorie ideali.

Man mano che si procede, bisognerà poi migliorare e perfezionare queste semplici regole, imparando per esempio a non perdere tempo facendo pattinare le gomme in partenza, o evitando le profonde pozze d'acqua che rallentano l'andatura. Gli errori saranno tutti

perdonabili, inizialmente, mentre più si andrà avanti nelle leghe, più bisognerà prestare attenzione a non perdere tempo, dal momento che, nei livelli avanzati, l'andatura degli avversari sarà decisamente sostenuta e non sempre sarà consentito recuperare i preziosi secondi sprecati.

Sega Rally Revo si presenta, insomma, come un perfetto titolo da sala giochi, proprio come i suoi predecessori, ma con una netta differenza: la longevità. Se la versione "arcade" si rivelava eccellente per le partite al bar, difficilmente poteva tenere incollati troppo a lungo al monitor, a causa del limitato numero di auto e circuiti disponibili. *Revo*, di contro, propone decine di livelli, sbloccabili

"Il gioco di guida da avere se detestate le simulazioni"

gradualmente dimostrando le proprie capacità.

Si inizia con le auto da rally "normali" nella modalità amatoriale, per poi sbloccare i livelli da professionisti, le vetture elaborate e molto altro. Ogni tre gare vinte, praticamente, si otterranno alcuni bonus, che vanno dalle semplici skin a nuove automobili, senza dimenticare i tracciati. Le differenze, dobbiamo ammetterlo, non sono mai immense, ma bastano per soddisfare le manie dei "collezionisti" - coloro che



QUATTRO TIPI DI TRACCIATO

I circuiti di *Revo* sono divisi in quattro tipologie e, solitamente, ogni tomata di tre gare presenta differenti ambientazioni. Si va dalle competizioni su strada asfaltata e sterrata (giene di romanti), tipica dell'ambiente Alpino, ai tratti innevati e ghiacciati di Arctic, passando per la profonda sabbia di Tropical. Da non dimenticare, infine, gli ambienti caldi e secchi di Safari e i paesaggi desolati di Canyon. Ognuno di questi "temi" presenta tracciati solitamente molto simili fra loro, che hanno ben più di una curva in comune, soprattutto nei livelli iniziali, più brevi e meno elaborati quanto a complessità del circuito.





■ Non fatevi indovinare dai tornanti: un colpo sul freno a mano e un po' di gioco sull'acceleratore vi permetteranno di affrontarli alla perfezione, senza perdere velocità.



■ I tracciati sull'asfalto sono i più veloci. Giocando con la visuale interna rimarrete stupiti dalla rapidità con cui si muove il tutto.



CONFIGURAZIONI DIFFICILI

Prima di ogni sessione di gara, sarete chiamati a scegliere l'assetto dell'auto. Niente complicate procedure per tarare campanatura, rigidità delle molle o altri doveri limitarvi a scegliere un assetto "standard", che offre più velocità e accelerazione a scapito della tenuta, o un assetto "fuoristrada", più lento, ma in grado di reggere meglio i terreni sconnessi.

NIENTE GRAFFI SULLE AUTO

L'essenza arcade di Revo ha fatto propendere i programmatori per l'esclusione totale dei danni. Sia che diate una piccola grattatina al guard rail con la fiancata, sia che speroniate un albero a 200 all'ora, la vostra auto rimbalzerà "delicatamente", senza mai perdere troppa trazione e, soprattutto, senza riportare alcun danno. Una scelta che alcuni non condivideranno, ma che a nostro avviso si sposa bene con il ritmo frenetico del gioco, caratterizzato da gare velocissime e all'ultima sportellata.



■ Come da tradizione Sega, non mancheranno gli elementi di contorno, che siano aerei acrobatici, un elicottero o qualche altro oggetto volante che fa capolino in ogni tracciato.

adorano finire i giochi al 100%, svelando ogni segreto più nascosto. I più esigenti, di contro, potranno rimanere delusi dal fatto che i circuiti si diversificano, solitamente, solo per un paio di curve. A renderli "nuovi", però, ci penserà la migliorata Intelligenza Artificiale degli avversari, che, con il procedere del gioco, metterà in crisi il pilota in carne e ossa, pur senza mai sfiorare vette di frustrazione.

Va considerato, inoltre, che tutti i tracciati verranno "riscoperti" nella modalità multiplayer, che in un simile titolo si rivela praticamente indispensabile, anche solo per mantenere la tradizione dell'originale da sala

giochi. Quest'ultimo, infatti, offriva il meglio del divertimento con più cabinati collegati insieme per spettacolari gare gonfite a gomito. Le piste, in effetti, sembrano studiate apposta per permettere a più persone di darci dentro contemporaneamente, "sportellando" a ogni curva e maleducendo ogni errore, come impone la regola non scritta del gioco online.

Per quanto riguarda il sistema di controllo di Sega Rally Revo, il joypad di Xbox 360 si rivela perfetto, ed è riconosciuto e configurato automaticamente, ma qualsiasi periferica è adattabile al gioco e regola emozioni - persino la semplice tastiera, una volta

tanto. Certo, un volante Force Feedback, magari con 900 gradi di rotazione, renderà le partite più simili a quelle in sala giochi, ma per quanto riguarda la precisione, possiamo dire che nessun controller risulta penalizzato.

In pratica, Sega Rally Revo è il gioco di guida da avere se detestate le simulazioni. È l'antitesi della guida precisa e ponderata, ed è perfetto per chi detesta dosare freno e acceleratore in maniera certosina. Di contro, teneteneve lontani se pretendete il realismo, da cui Sega ha decisamente preso le distanze sin dal primo episodio della serie Sega Rally.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Colin McRae: DIRT
Giù 07, 9
Sempre arcade, ma più impegnativo, lungo e vario di Revo. Anche meno adrenalinico, però.

Richard Burns Rally
On 04, 8
La simulazione di rally per eccellenza. Splendida, ma frustrante: solo per professionisti.



■ Casa Sega ■ Sviluppatore Sega Racing Studio ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo € 49,99 ■ Età Consigliata 3+ ■ Internet www.segarally.com

> Ss. Min. CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD-ROM
> Ss. Cvre. CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, Banda Larga
> Multiplayer Internet

■ Immediato
■ Multiplayer divertente
■ Modello di guida galvanizzante

■ Non particolarmente lungo
■ Alcuni potrebbero trovarlo troppo arcade
■ Tecnicamente non eccellente

Sega Rally Revo non fa altro che proseguire il cammino della serie: è un gioco immediato, divertente e spettacolare. È molto semplice, caratteristica che lo rende galvanizzante inizialmente, ma poco stimolante sul lungo termine.

GRAFICA 8 SONORO 7 GIOCABILITÀ 8 LONGEVITÀ 7 CIRCUITI 8 I.A. 6



La mappa mostra i luoghi che abbiamo esplorato, identificandone la natura con un colore. Le zone rosse sono quelle legate all'attuale missione.



Gli effetti di luce legati al variare del giorno sono assolutamente straordinari.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

THE WITCHER

Dalle notti di Neverwinter al gotico e immenso mondo dei "Cacciatori di Streghe".

IN ITALIANO

The Witcher è completamente tradotto nella nostra lingua: confessione, manuale, programma e dialoghi. La traduzione e il doppiaggio sono splendidi, con voci convincenti e una recitazione priva di sbavature, che rende ottimamente il carattere sia dei protagonisti, sia dei numerosi personaggi secondari. Considerando la complessità della trama e la quantità monumentale dei contenuti, non esitiamo a dire che il lavoro di adattamento batte perfino quello già ottimo di Bioshock.



TRATTO da un celebre (ahinoi, all'estero) ciclo di romanzi fantasy polacchi e ambientato in un immaginario tardo Medioevo, *The Witcher* è uno dei giochi più intensi che siano mai capitati sul nostro PC: un GdR che unisce a una trama rigorosa (e bellissima) la quasi totale libertà di scelta per il giocatore; che presenta sorprese a ogni passo, ma anche paesaggi meravigliosi, dialoghi memorabili e una vasta galleria di personaggi perfettamente tratteggiati. Aggiungete una longevità di questi tempi inaudita (dalle sessanta alle ottanta ore per vedere tutto) e avrete la ricetta (alchemica) di un capolavoro.

"Witcher" del titolo sono una casta di maghi-guerrieri specializzati nel combattere le creature della notte e coloro che vengono a patti con le forze del male. Selezionati attraverso una serie di prove così implacabili da lasciare la maggior parte dei candidati senza vita, i Witcher sono, al tempo stesso, padroni delle tecniche della lama, della magia e dei rituali alchemici. Attraverso l'uso di sostanze mutageniche modificano i propri corpi, divenendo più forti, agili e resistenti - e accettando gravi conseguenze secondarie, quali la sterilità. Un fatto ironico, ma comprensibile alla luce della cultura del tempo, è che i membri dell'ordine sono i primi a essere temuti



dai popoli che hanno giurato di difendere. Condannati dalla chiesa per le loro pratiche occulte e innaturali, e circondati dalla superstizione, questi guerrieri vengono assoldati a malincuore quando un orrore notturno minaccia persone innocenti o figure facoltose, e apertamente scacciati o disprezzati quando la loro opera non è più necessaria.

All'inizio della storia di *The Witcher*, la landa si sta risolvendo da una guerra terribile, che ha lasciato sulla propria scia la carestia e la pestilenza. Anche i guerrieri della notte stanno attraversando una delle loro crisi più gravi: gli stregoni che, in un passato remoto, elaborarono

"Le conseguenze delle nostre scelte possono manifestarsi molto più avanti"

i rituali necessari per trasformare un uomo in Witcher sono completamente scomparsi, e l'ordine appare dunque avviato all'estinzione. Dalle nebbie del passato emerge, però, un raggio di speranza: Geralt, un tempo uno dei Witcher più famosi, e per lungo tempo creduto morto da tutti. Ma Geralt (che interpreteremo nel gioco, nonché l'unico personaggio che controlleremo) non ha più la memoria. Non riconosce gli amici, non sa cosa sia accaduto negli anni in cui è scomparso e ha quasi completamente

IL PASSATO CHE RITORNA

Il fatto che il protagonista Geralt inizi il gioco dal primo livello, e con pochissime conoscenze, "simula" che egli abbia completamente perso la memoria. Facendo esperienza e riflettendo, il nostro eroe può così recuperare lentamente i talenti perduti. In termini di gioco, ciò si traduce con il fatto che, ogni volta che sale di livello, Geralt ha la possibilità di "meditare", fermandosi vicino a un falo o chiedendo ospitalità a una persona amica. Passando di livello, il personaggio acquisisce "talenti" di bronzo (minori), d'argento (intermedi) e d'oro (magiori). Questi, a loro volta, possono essere spesi per sbloccare abilità di vario tipo: di combattimento, fisiologiche, magiche e altre. In base alle abilità scelte, il giocatore potrà così personalizzare il personaggio. Anche composti alchemici ottenuti con materiali molto rari aiutano a recuperare talenti. Inoltre, meditare è necessario per realizzare oggetti alchemici e anche, semplicemente, per fare passare il tempo: magari perché siamo feriti, sotto l'effetto di qualche sostanza, o stiamo attendendo un particolare momento del giorno per svolgere una missione.



dimenticato i talenti che facevano di lui uno dei campioni dell'ordine. E, come se non bastasse, l'antica forza dei Witcher viene improvvisamente travolta da un attacco devastante sferrato da individui palesemente in lega con forze estremamente potenti. Qualcuno vuole eliminare i maghi-guerrieri e impadronirsi dei loro segreti. Geralt, con i pochi altri superstiti, è costretto ad abbandonare la casa che aveva appena ritrovato e a mettersi a vagare per il mondo in cerca di risposte.



■ Ogni volta che porteremo a casa il risultato con una ragazza, riceveremo una carta dei tarocchi artisticamente sobrie ed eleganti.

L'OMBRA DEL FATO

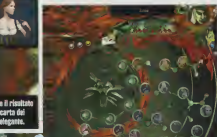
Sono molti i giochi che consentono al protagonista di compiere "scelte morali", ma, hanno notato gli sviluppatori di *The Witcher*, se le conseguenze della scelta non piacciono al giocatore, spesso basta solo caricare da un salvataggio precedente e selezionare un'altra opzione. Così, per il loro gioco, gli sceneggiatori di CD Projekt hanno messo insieme una trovata ingegnosa: in particolari punti della trama, saremo costretti a fare delle scelte spesso molto difficili (come mantenere la parola data per necessità o un criminale, o tradirlo e aiutare dei suoi nemici bisognosi di assistenza); la conseguenza, però, non si vedrà subito, ma molto più avanti nel gioco. Quando i risultati della nostra decisione ci ricadranno sulla testa, un flashback ci mostrerà gli eventi che hanno portato alla situazione attuale, mentre Geralt, riflettendo tra sé, commenterà come la vicenda si è dipanata in base alle azioni compiute. Inutile dire che provare a vedere cosa sarebbe accaduto se ci fossimo comportati diversamente è uno degli elementi che rendono *The Witcher* assai rigiocabile.



I PAESAGGI DELLA PAURA

La trama di *The Witcher* è costruita su una struttura che gli sviluppatori hanno definito "semi-libera". Le tappe del cammino di Geralt verso la verità sono scandite da una serie di eventi-chiave, che avvengono ogni volta che il nostro eroe ha completato una serie di missioni. Tali missioni, però, sono collocate in aree vastissime, che il giocatore può esplorare in piena libertà, mentre altrettanto libera è la scelta dell'ordine e, soprattutto, dei modi con cui le imprese vengono completate. Uno degli elementi chiave del gioco, come definiamo meglio altrove in queste pagine, è che dovremo compiere delle scelte morali le cui conseguenze non si manifesteranno subito, ma molto più avanti nella storia.

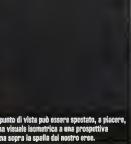
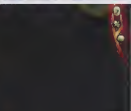
Insieme, le missioni, i dialoghi con i personaggi non giocanti, gli avvenimenti che accadono in occasioni particolari, gli eventi-chiave (che definiscono e concludono le parti in cui la trama è divisa) e perfino le conversazioni ascoltate casualmente durante il nostro girovagare formano un arazzo narrativo coerente e intricato - senza che però il giocatore si senta costretto a percorrere un cammino predefinito - un'impresa



■ Accumulando esperienza, il giocatore guadagna "talenti" che vengono spesi per sbloccare nuove abilità nel protagonista.



■ Il punto di vista può essere spostato, a piacere, da una visuale isometrica a una prospettiva appena sopra la spalla del nostro eroe.



FONDAIMENTA DI ROCCIA

The Witcher è basato su una vertigine personalizzata del motore "Aurora" creato da Bioware per *Neverwinter Nights* e, a nostro avviso, il risultato finale sorpassa perfino quello visto in *NWN 2*. Per essere un gioco così complesso, *The Witcher* è molto stabile e non abbiamo trovato problemi nelle molteplici quest (anche se vi confessiamo che non ci è stato mutualmente possibile vedere tutto, fatto che mettiamo saldamente tra le qualità del gioco). Nella versione 1.0, però, *The Witcher* ha mostrato la tendenza a piantarsi circa il 50% delle volte che abbiamo utilizzato il salvataggio rapido. Per tale ragione, in attesa di una patch, vi consigliamo di salvare sempre dal menu principale. In compenso, è consentito farlo in ogni momento, tranne che nelle situazioni di combattimento. Attenzione: secondo le informazioni ufficiali di Atari, la serie di processi di Athlon XP non è supportata da *The Witcher*.

TEMPESTE D'ACCIAIO

Aumentando di livello, Geralt può imparare combinazioni di colpi sempre più sofisticate, che si eseguono cliccando su un avversario già ferito, quando il cursore si trasforma in una spada. Siamo orgogliosi di dire che il tempo è corretto, Geralt progredisce di un colpo nella combinazione attualmente in corso, incrementando progressivamente il livello dei danni: altrimenti dovrà ricominciare da capo la serie - esponendosi, nel frattempo, al controattacco nemico. Un'analoga serie di click, ma effettuata questa volta sul terreno, consente al personaggio di schivare, balzare indietro e di lato, fare capriole controllate e, in generale, rendersi un bersagliabile difficile da centrare.

che, in tempi recenti, era riuscita al solo *Plonesque: Torment*. E proprio come in quel capolavoro, il complesso delle nostre decisioni, e di come esse verranno valutate dai personaggi che incontreremo, ci condurrà verso uno dei tre differenti finali possibili.

L'ambientazione è ispirata alle atmosfere mitteleuropee del XIV e del XV secolo, con città dalle architetture gotiche e campagne popolate da villaggi, fattorie, mulini, vaste foreste incontaminate, colline, caverne, cripte scavate nella roccia, e torri abbandonate popolate da corvi e pipistrelli. I Nani e gli Elfi che dimorano nelle terre selvagge sono esseri sconfitti e amareggiati dal trionfo degli umani e della loro religione.

Il gioco (che graficamente è di una bellezza da togliere il fiato) presenta un realistico ciclo giorno-notte di 24 ore e tutti gli abitanti del mondo mandano avanti le proprie esistenze indipendenti anche senza interagire con il protagonista, in una simulazione dinamica della vita dell'epoca che sorpassa su ogni livello quanto visto in *Oblivion* (potremmo addirittura dire che, sul piano della I.A. dei personaggi non giocanti, *The Witcher* mantiene quanto

Oblivion prometteva...). Se, di giorno, le aree rurali sono preda, al massimo, di briganti e animali selvaggi, la notte e i luoghi bui sono il regno delle creature della male: terribili che escono solo con il calare delle tenebre, e che gli sceneggiatori hanno ricreato nel gioco pescando a piene mani nel folklore popolare dell'Europa Centrale.

LAME NELLA NOTTE

Il sistema di combattimento di *The Witcher* ricorda, nelle sue linee essenziali, quello di *Diablo* e di *Sacred*: si indica il bersaglio con il puntatore, si clicca con il mouse, e Geralt sferra un colpo con la propria arma. Gli sviluppatori, però, hanno introdotto molte variabili interessanti.

Ogni *Witcher* conosce tre scuole di combattimento: Lupo, Gatto o Grifone. Lo stile del Lupo è basato su fendenti lenti, ma capaci di procurare parecchi danni; il Gatto prevede mosse veloci con lo scopo di infliggere ferite leggere a ripetizione; infine, il Grifone è una tecnica pensata per affrontare avversari multipli: pur se è concentrato su un nemico particolare, Geralt, in un turbinare di lame e piroette, sarà in grado di colpire contemporaneamente anche gli ostili

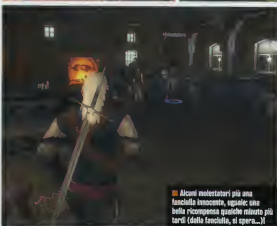
SESSO E VOLONTIERI

Durante i suoi viaggi, Geralt si imbatte in un buon numero di graziose signorine: personaggi che, al di là della loro importanza per la trama, non esiteranno a mostrare in vari modi interessi più terreni. Conquistarle le grazie, però, non è semplice e spesso richiede il completamento di missioni specifiche, il possesso di oggetti particolari e altri conseguimenti. Ciò, non di rado, impegnerà Geralt più della lotta contro una terrificante creatura demoniaca (insomma, si tratta di una faccenda assai realistica). Se tutto va bene, la fionda triline si concederà e noi, come ricordo della felice vicenda, riceveremo una speciale "carta dei tarocchi" che la raffigura.



RADICI LETTERARIE

Il gioco è basato sull'omonimo ciclo di opere dello scrittore polacco Andrzej Sapkowski. Uno degli autori più apprezzati degli ultimi vent'anni nel genere fantastico. Sapkowski ha esordito nel 1986 proprio con il racconto fantasy "The Witcher", cui ha fatto seguire cinque romanzi e tre raccolte di racconti di varia lunghezza. Tre il 2007 e il 2008 ha scritto e pubblicato la sua "Trilogia di Nierentrum", una seconda serie di opere, questa volta ad ambientazione storica. Il XIV secolo la Slesia, tra Polonia, Repubblica Ceca e Germania: contrasta sulla figura di Rielmar al Bialowe - un mago ed eretico con uno spiccato interesse per il sesso femminile e la tendenza a cacciarsi costantemente nel caos. Purtroppo, i libri di questo plurigenio autore non sono ancora stati tradotti in italiano, ma "The Last Wish" ("L'ultimo Desiderio"), una delle antologie del ciclo di "The Witcher", è stata pubblicata in inglese nel 2007 dalla casa editrice Gollancz, ed è disponibile su Amazon.com.



Alcuni molestatori più una fasciella innocente, eguale: una bella ricompensa qualche minuto più tardi (dalla fasciella, si spera...)



Il comportamento dei personaggi nei giochi è così realistico, che quando piove li vedremo rifugiarsi sotto un riparo.

piazzati ai lati e alle sue spalle (molto utile, per esempio, quando si affronta un gruppo di avversari la cui forza è basata sul numero più che sulla qualità, come una banda di briganti da strada).

Geralt può passare fluidamente da uno stile all'altro, ma per ogni mostro, in base alle sue caratteristiche, ne esiste uno più adatto rispetto agli altri. Contro un guerriero armato e corazzato sarà meglio il Lupo, mentre sarà preferibile affrontare uno spettro agile ma fragile con il Gatto. Geralt ha solo due modi per capire quali sono le tattiche migliori: o attraverso la dolorosa esperienza sul campo, o raccogliendo informazioni sui vari avversari. Queste ultime sono contenute in libri e pergamene, o possono essere trasmesse oralmente da personaggi non giocanti. Una volta ottenute, le informazioni vengono registrate nel diario di Geralt e possono essere consultate in ogni momento. Il Witcher, oltre alle comuni armi d'acciaio, sono specializzati nell'impiego di quelle forgiate con l'argento. Queste ultime, rare e costose, sono particolarmente letali contro alcuni tipi di creature sovranaturali.

Anche magia e alchimia (di questa seconda arte parleremo tra poco) sono alleate del Witcher. Gli incantesimi si apprendono meditando presso particolari monoliti intrisi di potere mistico. Ognuno di loro è legato a un elemento, come l'Aria o il Fuoco, e anch'essi possono crescere di potenza quando Geralt progredisce di livello. Gli effetti variano dalla facilità di infliggere danni immediati (per esempio, soffiando una nube di fuoco contro i nemici) a quella di ottenere vantaggi tattici (velenosi spostamenti d'aria che mandano gli avversari temporaneamente a gambe all'aria). Infine, grazie all'alchimia, Geralt può creare

pozioni, unguenti e bombe. Le prime sono fatte per essere bevute e donano al protagonista un potere di qualche tipo - come rigenerare le ferite o vedere nel buio. Gli unguenti vengono spalmati sulle armi e, in base alla loro natura, aumentano in vario modo l'effetto dei colpi (per esempio, un unguento anti-Non Morti aumenterà i danni contro le creature uscite dalla tomba). Le bombe, infine, tengono fede al loro nome, colpendo ad ampio raggio con effetti dirompenti (che non sono necessariamente limitati a fuoco e frammenti d'acciaio).

L'ARTE OSCURA

L'alchimia è l'arte di ricavare "essenze" da elementi comuni (come erbe e minerali) o sovranaturali (come parti del corpo di certi mostri) e di usarle per creare oggetti magici. Si tratta di idee già viste in altri giochi, ma *The Witcher* presenta un sistema così sofisticato da costituire quasi

"Il miglior candidato al titolo di Gioco di Ruolo del 2007"

un "gioco-nel-gioco" - al punto che, per coloro che non desiderano addentrarsi nelle sue complesse procedure, gli sviluppatori hanno inserito la possibilità di ridurre l'importanza del pannello del livello di difficoltà.

Geralt ha bisogno, innanzitutto, della comprensione delle tecniche di base per creare uno dei tre composti: pozioni, unguenti o bombe. Esse possono essere apprese da personaggi non giocanti, o

"ricordate" passando di livello. Quindi, il nostro eroe avrà bisogno di una "ricetta alchemica" che descriva come preparare un particolare oggetto magico, elencando gli ingredienti necessari per crearlo. Tali ricette possono essere insegnate al protagonista da altri personaggi o venire scoperte in libri e pergamene. Ottenute le giuste conoscenze, Geralt deve mettersi in caccia degli ingredienti (oppure, come altri oggetti dell'equipaggiamento, acquistarli dai mercanti; ma vale la pena di notare che il denaro, nel gioco, è insolitamente scarso rispetto ad altri GdR).

Le essenze, come detto, si trovano in natura e nel corpo dei mostri. Per esempio, dai fiori di celidonia, una pianta che si raccoglie nelle campagne, si estrae il Rebis, mentre la "linfa di Abominio" contiene zolfo. In base all'oggetto che intendiamo creare, avremo inoltre bisogno di un catalizzatore adeguato: alcool per le pozioni, grasso per gli unguenti e polvere da sparo per le bombe.

Immaginiamo di voler creare la pozione "Rondine", che aumenta la velocità di rigenerazione delle ferite: una volta ottenuta e letta la ricetta, vediamo che essa necessita di una parte di Vetrilico, due parti di Rebis e una parte di Etere, il tutto mescolato con alcool di alta qualità. Se abbiamo con noi quanto ci serve, possiamo mettere il tutto nell'alambicco portatile (che ogni Witcher ha sempre con sé), sederci accanto a un fuoco a meditare e, dopo

EDIZIONE DI LUSO

Poteva mancare la "Collector's Edition" di un gioco così bello? Atari la pubblicherà anche nel nostro Paese e la versione "deluxe" conterrà un CD con 29 tracce musicali tratte dal gioco, un artbook di oltre 200 pagine sullo sviluppo e sull'aspetto artistico di *The Witcher*, un DVD video con la "scene dietro le quinte" e la mappa del mondo su un poster (in carta). Oltre, ovviamente, al gioco! Il prezzo dell'edizione "Collectors" è di 64,99 euro.

EFFETTI INDESIDERATI

Occasionalmente, a causa di un bug, gli effetti secondari di alcune pozioni (visione confusa, colori inusuali...) non svaniscono con l'assorbimento della durata delle stesse, ma permangono. Quando questo accade, l'unica soluzione è ricaricare da un salvataggio precedente.

Alcuni "boss" richiedono tattiche accuratamente pianificate per essere sconfitti.

NOTTE E DI

Nel mondo di *The Witcher* è simulato il ciclo del giorno e della notte, con giornate della durata di 24 ore simulate. Si tratta di un aspetto del gioco fondamentale: al livello più semplice, esso governa le azioni dei personaggi non giocanti, i quali andranno a dormire, al lavoro o a divertirsi nelle locali taverne in base a un ritmo vitale personalizzato per ognuno di loro (un contadino può doversi alzare nel cuore della notte per mungere le sue mucche...). Inoltre, certi eventi del gioco capitano solo in ore e in luoghi precisi (come un informatore, o magari una bella ragazza, che ci danno appuntamento dopo il tramonto in un luogo appartato). Infine, anche mostri e avversari hanno le loro abitudini: molti (ma non tutti) appaiono solo nel cuore della notte, rendendo le ore dopo il crepuscolo pericolosissime per chi si avventura al di fuori della sicurezza della propria dimora. Proprio per questa ragione, però, tali ore sono anche il regno del *Witcher*.

Qualche ora, ecco pronto l'elisir.

Come facciamo a sapere quali ingredienti contengono le diverse essenze? Il bello è questo: all'inizio... non lo sappiamo! Una volta di più, solo investigando, leggendo, ricercando e sbloccando nuove conoscenze con il passaggio di livello, Geralt potrà riformarsi una "cultura alchemica". Se, non conosciamo l'erboristeria, per esempio, non potremo identificare le piante alchemiche. Anche la conoscenza dei mostri si rivela fondamentale: verosimilmente, non sapremo che dai Ghoul mangiacadaveri si può raccogliere l'uttilissima "cadaverina", se

non lo avremo letto da nessuna parte o se nessuno ce lo avrà mai spiegato.

OMBRE E NEBBIE

Trovare difetti in *The Witcher* è difficile. Se vogliamo, alcune missioni richiedono di viaggiare parecchio per la mappa, magari andando avanti e indietro diverse volte tra due punti assai distanti. Più fastidioso è il fatto che non sempre ciò che ci viene richiesto di fare è spiegato in modo chiarissimo, ma per superare tali punti è in genere richiesta solo un po' di pazienza. *The Witcher* unisce il meglio di tutti i giochi di ruolo attualmente sul mercato, partendo

da *Oblivion* e *Gothic 3* e arrivando a *Neverwinter Nights 2*, senza trascurare classici come *Torment*, *Sacred* e, per chi se lo ricorda, l'immortale *Darklands* di Microprose (1992). Il tutto è confezionato in una trama fenomenale (aspettate di arrivare alle scene in cui Geralt, da vero investigatore dell'occulto, mette insieme dozzine di indizi per incastrare un colpevole, e rimarrate a bocca aperta...) e da un mondo vivido ricostruito con amore fin nei più piccoli dettagli. Senza dubbio, il miglior candidato al titolo di Gioco di Ruolo del 2007!

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Gothic 2, 2 Ago 03, 8
Un mondo medievale lagubre e realistico, e numerose abilità tra cui scegliere per fare evolvere il nostro protagonista. Se installate con l'espansione *La Notte del Corvo* è, probabilmente, il migliore della serie.

Neverwinter Nights 2,
Nov 06, 9
La seconda puntata "dell'editore di GdR" l'entusiasmo è porta sul party e l'ambientazione (mutuata da "Dungeons & Dragons") è meno cupa.

Info ■ Casa Atari ■ Sviluppatore CD Projekt ■ Distributore Atari ■ Telefono 02/937671 ■ Prezzo € 49,99 / 64,99 ■ Età Consigliata 18+ ■ Internet www.thewitcher.com

specifiche tecniche

- Sistema Minimo CPU 2,4 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 8 GB HD, lettore DVD
- Sistema Consigliato CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- Multiplayer No

- Un'avventura lunga e riciclabile
- Ambientazione affascinante e dettagliata
- Trama, dialoghi e personaggi memorabili
- Alcune missioni richiedono ripetitivi spostamenti
- Non sempre i compiti vengono spiegati chiaramente
- Qualcuno potrebbe trovare l'alchimia complessa

The Witcher prende il meglio dai GdR che lo hanno preceduto (*Oblivion*, *Gothic*, *Neverwinter Nights*...) e lo mette con i ricchi contenuti di uno dei più grandi cicli letterari fantasy degli ultimi anni. Il risultato è un'opera monumentale e longeva.

GRAFICA 9 SONORO 8 GIOCABILITÀ 9 LONGEVITÀ 9 TRAMA 9 LIBERTÀ 8

L'attaccamento a la realtà dei compagni sono radicalmente inalterabili delle scelte che compiamo nel gioco.



GENERE: GIOCO DI RUOLO

NEVERWINTER NIGHTS 2 MASK OF THE BETRAYER

Le avventure di Neverwinter Nights 2 raggiungono una dimensione epica.

Il bello di essere di livello elevatissimo è che, se ci stiamo, possiamo tirare una pioggia di meteoriti su compagni e nemici.

EPICHE PROFESSIONI

Oltre a un buon numero di nuove classi di prestigio, *MotB* introduce due professioni per i personaggi. Il "Perfetto Sacerdote" (Favored Soul) è un individuo devoto a una divinità, come i normali sacerdoti, ma che gode di un legame particolare con essa. Come risultato, egli (o ella) è in grado di lanciare magie clericali "spontaneamente", ovvero senza doverle memorizzare in anticipo, ma semplicemente scegliendo dalla lista di quelle conosciute la magia più utile di un dato momento. Lo "Sciamano degli Spiriti" è un incantatore i cui poteri derivano dal contatto con vari tipi di creature invisibili, e che, nelle sue magie, mostra una spiccata inclinazione nel controllo degli elementi e del mondo naturale (come i druidi). La trama di *MotB* lascia insinuare, fin dai primi minuti, che il "mondo invisibile" avrà una grande importanza nell'evolversi degli eventi - quasi una strizzata d'occhio a chi si chiede se provare o meno tali nuove professioni. In aggiunta, esse sono disponibili anche per chi intenda cominciare (o ricominciare) dal primo livello della campagna dell'originale *NWN 2*.



IN ITALIANO

Come nel caso dell'originale *NWN 2*, l'espansione *Mask of the Betrayer* è tradotta in italiano: confezione, manuale e programma. Chi lo desidera, può scegliere dal menu d'installazione una delle altre lingue e, per esempio, gustare il gioco in inglese.

PRIMO disco aggiuntivo per il bel gioco di ruolo di Obsidian, *Mask of the Betrayer* espande il regolamento dell'edizione 3.5 di "Dungeons & Dragons", su cui è basato il motore di *Neverwinter Nights 2*, aumentando il numero delle professioni, degli incantesimi, delle classi di prestigio e dei talenti disponibili - sia per i personaggi, sia per le avventure che possiamo creare con l'editor incluso.

Il tutto è accompagnato da una nuova campagna che, da sola, offre oltre ventisei ore di gioco, e da un radicale miglioramento di ogni aspetto del programma. All'inizio dell'avventura, possiamo importare un personaggio già esistente (magari quello con cui abbiamo completato la campagna originale) o crearne uno da zero. Questa seconda procedura porterà via un po' di tempo, in quanto, dopo avere scelto la professione e le abilità di base, verremo teletrasportati in un'area apposita in cui fare "crescere" il nostro alter ego fino al diciottesimo livello - il minimo richiesto per affrontare le epiche imprese di *MotB*. In ogni caso, la trama presume che il protagonista abbia attraversato gli eventi della campagna originale e, ogni tanto, farà riferimento a essi.

Non è necessario, però, avere completato la prima avventura per apprezzare *MotB* (anche se è preferibile) e la sceneggiatura contiene abbastanza spiegazioni sugli eventi passati da poter essere gustata anche dai

neofiti. Della trama, come sempre, meno si dice meglio è. La storia inizia immediatamente dopo il finale della prima campagna, con il protagonista che si risveglia, solo, in una strana caverna nelle profondità della terra. Egli nota (senza rovinare nulla per chi ancora non ha completato il primo episodio) sia l'assenza di un importante oggetto, sia uno stato di confusione e malessere che non possono essere unicamente attribuiti ai catastrofici avvenimenti appena accaduti. Sulla scena capita una maga di nome Safia, accompagnata dal fedele familiare (in forma di demoneletto) Taj. I personaggi con un elevato punteggio di "Conoscenza" riconosceranno nuova arrivata un membro dei Maghi Rossi di

"I personaggi potranno raggiungere il trentesimo livello"

Thay - una delle organizzazioni più malvagie, odiate e temute dei Reami.

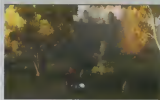
Tra Safia e il nostro eroe viene forgiata una fragile alleanza, mentre vari indizi iniziano a farci comprendere come il protagonista si sia trovato - di nuovo - in mezzo eventi epocali che, per ragioni come sempre sconosciute, sembrano essere centrati proprio su di lui. Divisa in capitoli, la trama conduce i personaggi dalle profondità del "Sottosuolo" (l'Underdark, le misteriose regioni sotterranee dei Reami), alle regioni di Rashemen e Thay (nel vicino oriente), ad alcune delle

dimensioni esterne. La sceneggiatura è splendida - perfino superiore a quella del già ottimo primo episodio - e la mettiamo solo un gradino sotto a *Torment* come profondità, qualità dei dialoghi, e spessore dei personaggi secondari. I compagni che possono unirsi al nostro party sono stati ridotti in numero, a favore di una maggiore caratterizzazione, proprio come in *Torment* - sebbene, con un pizzico di disappunto, abbiamo scoperto che nessuno di coloro che ci accompagnarono nella prima avventura riappare in *MotB*. Sempre senza rivelare molto, il protagonista

Fin da subito, avremo rapporti difficili con animali totemici e altri rappresentanti del mondo spirituale.

TUTTO DI PIÙ

Gli sviluppatori di Obsidian hanno lavorato così tanto per raffinare NWN 2, implementando al tempo stesso i consigli ricevuti dalla comunità, che descrivere tutti i miglioramenti inclusi in MoB richiederebbe qualche pagina. In sintesi, essi includono: miglioramenti all'editor che semplificano le correzioni al lavoro già fatto, rendendo anche più funzionale l'inserimento di nuovi elementi nell'avventura che stiamo progettando; nuovi interni ed esterni - incluse alcune dimensioni extraplanari come il Piano Astrale e la Dimensione dell'Ombra, scritti per variare l'aspetto delle varie aree d'avventura in base al momento della giornata (legati all'introduzione del nuovo "orologio di 24 ore"); possibilità di usare ritratti 2D personalizzati per i personaggi, miglioramenti alle funzionalità multiplayer (con l'obiettivo di semplificare la vita di chi vuole creare un server per il gioco), e molto altro ancora.



In MoB, torna la mappa strategica: i tempi per spostarsi da un luogo all'altro sono, in questa avventura, molto importanti.



I combattimenti rischiano di diventare molto confusi, anche con il testo di pausa, a causa delle innumerevoli abilità e incantesimi coinvolti.

INSTALLAZIONE SEMPLICE

Alcuni appassionati, sul forum del gioco, hanno manifestato certa difficoltà nella procedura di installazione di MoB di che Betrayer. Obsidian ha quindi pubblicato le istruzioni per utilizzare correttamente l'espansione sul PC. Assicuratevi di avere l'originale NWN 2 già installato, e aggiornatelo alla versione più recente (la 1.10 al momento in cui andiamo in stampa) prima di installare MoB. Quindi, installate l'add-on. Per finire, scaricate e installate il primo "toolkit" già pubblicato da Obsidian (<http://nwn2forum.bloware.com/forum/viewtopic.php?t=121>) avendo cura di scegliere la versione che corrisponde alla lingua del vostro gioco. Siete pronti?

IN ALTERNATIVA...

Neverwinter Nights, Ott 02, 9
L'originale (ora già sostituito in versione "Diamond") con tutte le espansioni è ancora molto giocato, con numerosi mondi persistenti online e un gran numero di avventure originali da scaricare.

Obsidian, Apr 06, 9
Il punto forte è in prima persona, e controlliamo un personaggio solo, ma il fatto di Bethesda gode di un numero di Mod gratuiti paragonabile solo a NWN per quantità e qualità.

scopre di essere sotto l'effetto di una maledizione assai particolare, legata alla propria "dimensione spirituale", che, oltre che dagli eventi della trama, è rappresentata da una specifica meccanica di gioco: il risultato è che il fluire del tempo diventa fondamentale, e non è più possibile spendere a piacimento una decina d'ore di riposo per ricaricare punti ferita e incantesimi dopo ogni incontro (opportunità tra le più irrealistiche di NWN 2). Il cambiamento è ulteriormente sottolineato dal fatto che ora, in NWN 2, c'è un realistico ciclo giorno/notte. E, come se il senso d'urgenza non bastasse, tale condizione costringe il nostro eroe a compiere scelte morali dalle conseguenze molto pratiche, oltre che narrative.

È difficile trovare difetti in un gioco che era già eccellente nella sua prima incarnazione, e che, con questa espansione, vede risolti i problemi che avevano afflitto la prima

versione (controllo del gruppo, interfaccia, gestione del punto di vista della camera, alcuni aspetti non del tutto funzionali dell'editor... perfino la fluidità grafica è migliore), aggiungendo contemporaneamente un'avventura fenomenale e tonnellate di nuovi contenuti (incidentalmente, i creativi di Obsidian sono i primi a mostrare, nella nuova campagna, cosa può essere fatto con un uso intelligente dell'editor).

Un'osservazione che vogliamo fare, ma che deriva dal nostro gusto personale, è che i personaggi epici (MoB consente di raggiungere il trentesimo livello) sono difficili da gestire, a causa delle dozzine di incantesimi, poteri speciali e talenti che sono in grado di controllare. Anche chi ha completato la prima avventura si troverà, nel momento in cui vuole provare una nuova professione, a dover assimilare in pochi minuti una quantità d'informazioni paragonabile a

quella di un intero manuale di gioco. In più, ci sono i compagni: è vero, possiamo lasciare che le loro azioni vengano controllate dalla I.A., ma ciò sottrae al giocatore un po' del gusto nella gestione del party. In ogni caso, tutto questo è unicamente questione di gusti, e alcuni giocatori troveranno l'aumentata complessità parte della sfida offerta dall'espansione.

Mask of the Betrayer restituisce la certezza che esistano ancora sviluppatori capaci di creare mondi e avventure virtuali paragonabili alle più belle esperienze cinematografiche e letterarie. E non parliamo solo dei contenuti ufficiali, ma anche di quanto sanno offrire i fan. Questi ultimi, grazie a MoB ora hanno parecchi strumenti in più per esprimersi, e non abbiamo dubbi che NWN 2 resterà sui nostri dischi fissi ancora a lungo.

Vincenzo Beretta



Info: Casa Atari ■ Sviluppatore Obsidian Software ■ Distributore Atari ■ Telefono 02/937671 ■ Prezzo € 34,99 ■ Età Consigliata 12+ ■ Internet <http://nwn.bloware.com/>

► Sic. Min. CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128MB RAM, 6,5 GB HD, Neverwinter Nights 2
► Sic. Cons. CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, Banda larga
► Multiplayer Internet, LAN

■ Sensibili miglioramenti a grafica e interfaccia
■ Trama molto bella e personaggi ben caratterizzati
■ Gestione i personaggi di livello elevato è impegnativo
■ Le quest secondarie sono poche e non molto

Una bellissima avventura che, per di più, è solo la punta dell'iceberg di un'espansione stracolma di contenuti e miglioramenti per l'ottimo Neverwinter Nights 2. Assolutamente consigliata, anche se un po' costosa.

GRAFICA 8 SONORO 8 GIOCABILITÀ 8 LONGEVITÀ 9 TRAMA 8 MOD 8



Il muro di fuoco di Delgado protegge questo personaggio dagli attacchi incendiari.

GENERE: SPARATUTTO TATTICO

CLIVE BARKER'S JERICO

Quando la "Ghost Recon" incontra il vero orrore...

INCURSIONI ITALIANE

Jericho è completamente redatto in italiano: confezione, manuale, programma e doppiaggio delle voci. Quest'ultimo è molto distante dalla qualità di titoli come Bioshock o Mafia. In compenso, la traduzione appare buona. In ogni caso, il programma consente di decidere all'inizio in che lingua vogliamo giocare (o se l'inglese ha dunque l'opzione di utilizzare le voci e i testi originali, magari eludendosi con i sottotitoli).



CLIVE Barker, un talento eclettico la cui opera, dagli Anni '80 a oggi, ha spaziato tra romanzi, film e videogiochi (*Undying*, di EA), ha scelto nuovamente questi ultimi per proporsi la sua più recente creazione: *Jericho*, la storia dell'omonimo gruppo d'élite specializzato nell'affrontare minacce ad alta gradazione demoniaca e dipendente, nientemeno, che dai Corpi Religiosi dell'Esercito degli Stati Uniti.

La vicenda inizia tra le rovine, recentemente tornate alla luce, di una città antichissima: Al-Khali - un luogo ben noto a coloro che, nella finzione di *Jericho*, si occupano di faccende occulte. Come narrano alcuni scritti non ufficialmente riconosciuti dalla Chiesa, tra le pietre della città maledetta si trova l'unico portale che consente di accedere alla dimensione parallela in cui è imprigionato il "Primogenito": un essere emafroditico creato da Dio prima dell'uomo, e rinchiuso in un luogo separato dalla nostra realtà non appena l'Altissimo si rese conto "della reale natura della propria opera prima".

Come nota uno dei protagonisti, "non appena un'entità trafficante viene rinchiusa al di là di un portale, subito salta fuori lo squilibrio che cerca di liberarla" - fatto che non manca di verificarsi anche in coincidenza della più recente riapparizione di Al-Khali. Ecco, dunque, arrivare sulla scena il nostro gruppo, ovvero il suo comandante, Ross, e sei eccezionali individui versati sia nell'impiego di armi e tecnologie convenzionali, sia nell'uso di un vasto campionario di arti esoteriche. La squadra "Jericho" è a sua volta divisa in due "team" di tre elementi, denominati "Alfa" e "Omega". Inizialmente, questa

distinzione non ha impatto sul gioco, ma, progredendo nei vari livelli, avremo l'opportunità di dare ordini separati al "team Alfa" e al "team Omega", anche se tali ordini, di fatto, saranno limitati a due: avanzare e attendere.

Jericho è, essenzialmente, uno sparatutto in prima persona in cui, insieme al nostro gruppo, ci apriamo la strada tra le rovine di Al-Khali (e le orde demoniache che le popolano) a colpi di armi convenzionali e poteri sovranaturali. Durante la prima fase del gioco, ci è consentito di controllare solo Ross, il comandante (nonché, curiosamente, l'unico del gruppo privo di talenti mistici), mentre gli altri vengono gestiti dall'Intelligenza Artificiale. In seguito

"Dateci compagni solo un po' più furbi, magari in una patch"

a eventi che non riveliamo, però, il corpo di Ross ben presto "muore", mentre il suo spirito assume la capacità di trasferirsi a piacimento dall'uno all'altro dei suoi compagni. Il risultato è che, man mano che progrediamo, possiamo decidere con quale personaggio avanzare, passando a uno diverso anche a metà di un'azione, e lasciando che sia la I.A. a controllare gli altri.

I componenti del gruppo condividono anche un altro talento molto utile: finché uno di loro è ancora vivo, nessuno può morire definitivamente. I personaggi uccisi possono essere resuscitati da un compagno



Il team "Jericho" al completo arriva sul luogo dell'ultima crisi: la città maledetta di Al-Khali.

IL TEAM ALPHA

Delgado: Il "guerrero" del gruppo, questo uomo gigantesco combatte con un mitragliatore pesante a canne rotanti (che brandisce con un braccio solo!) e, per andare sul sicuro, una gigantesca pistola a ripetizione tenuta nell'altra mano. Come se non bastasse, può evocare un drago di fuoco per attaccare gli avversari e un muro di fuoco per proteggerli.

Cole: Oltre a usare un sofisticato fucile da trattore scelto, Cole ha la possibilità di rallentare temporaneamente lo scorrere del tempo e alterare il tessuto spaziotemporale, un po' come in "Matrix" (o nella serie di Max Payne). Inoltre, è l'esperto di esplosivi del gruppo: può lanciare granate e usare il suo talento per piazzare mine in luoghi critici durante la battaglia.

Jones: Armato "solamente" con un'arma che combina le caratteristiche del mitragliatore a quelle del fucile a pompa, Jones appartiene al gruppo "Jericho" grazie alla propria capacità di proiezione astrale. Egli può concentrarsi, uscire dal proprio corpo e assumere il controllo di alcuni tipi di nemici, volgendoli così contro gli avversari.





■ Attraverso il suo visore da cacciatore, Cole può individuare i punti deboli dei nemici.

IL TEAM OMEGA

Church: Una "ninja" armata con spada e pistola mitragliatrice. Ha il potere di muoversi non vista e quello di invocare un "guardiano di sangue", un'entità capace di paralizzare i nemici circostanti per alcuni secondi. Church deve utilizzare alcune gocce del proprio sangue per gettare l'incantesimo, che le costa dunque alcuni preziosi punti-vita.

Black: L'altro cecchino del gruppo ha in dotazione un fucile di precisione capace di sparare sia colpi singoli, sia "microrazzi" esplosivi dalla devastante testata esplosiva. I suoi poteri telecinetici le permettono di sgombrare il cammino del gruppo da eventuali barricate, e di guidare con la mente i proiettili verso la loro destinazione.

Rawlings: Un sacerdote domnaiolo ("nessuno è perfetto") armato con due pistole a munizionamento variabile (possono sparare proiettili normali, a frammentazione o esplosivi) ribattezzate "Fede" e "Destino". Rawlings ha anche il controllo di preghiere traumatiche capaci di curare i compagni rimasti feriti durante gli scontri.



■ Jones è in grado di abbandonare il proprio corpo e "possedere" i nemici, rimanendo però vulnerabile a quanto gli accade intorno.



■ Alcuni nemici esplodono quando mazzano, con effetto al tempo stesso disgustoso e letale!

che si porti accanto a loro ed esegua un breve rituale (azione che richiede qualche secondo, e che può essere molto rischiosa se eseguita nel mezzo di una battaglia). Solo quando tutti i componenti di "Jericho" vengono sterminati, la Morte - quella da cui non vi è ritorno - porta il "game over" sulle azioni del gruppo (traduzione: occorrerà ricaricare dall'ultimo salvataggio). Incidentalmente, è proprio questo talento a rendere sospetto l'evento della morte di Ross...

Una delle prime scoperte che il gruppo "Jericho" fa, una volta giunto ad Al-Khali, è che la città maledetta ha l'abitudine di riapparire a intervalli più o meno regolari nel corso della storia, e che non è la prima volta che la "Crisi del Primogenito" minaccia l'umanità. Senza svelare troppo, in ogni occasione tale pericolo è stato contenuto dall'azione di un gruppo di coraggiosi non diversi dagli eroi attuali. Ora "Jericho" deve penetrare nelle varie "bolle di realtà" che sono state create intorno al portale da ognuna di queste azioni: in sostanza, man mano che ci si avvicina al centro della crisi

si torna anche indietro nel tempo, visitando i periodi durante i quali gli antenati di "Jericho" agirono contro il Primogenito: la Seconda Guerra Mondiale, l'epoca romana, e altre ere più remote.

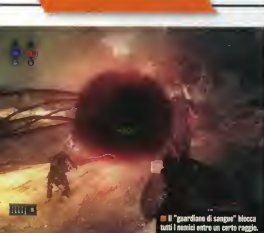
Uno dei punti di forza del gioco è la sceneggiatura. La mano di Barker si vede sia nella "scommessa politica" dell'ambientazione, sia nei dialoghi cinici e umoristici che si scambiano i protagonisti durante le situazioni più tese. Agire insieme a loro, progredendo nei misti e negli orrori di Al-Khali da la sensazione di essere circondati da amici fedeli, nonché quella di assistere a un bel film con noi come protagonisti. Si tratta del conseguimento cui aspirano molti titoli, non solo tra gli FPS, e che in "Jericho" viene raggiunto alla grande. Peccato, dunque, che il tutto venga sensibilmente appannato dalla mediocrità dell'elemento del gioco a cui avrebbe dovuto essere posta più attenzione: l'intelligenza artificiale dei membri della squadra. Una volta che Ross acquisisce il potere di passare dall'uno all'altro dei suoi compagni, ci si accorge di come essi abbiano, purtroppo,

CONTROLLI DIFFICILI

In Jericho, il giocatore può guidare il gruppo o con mouse e tastiera o con un gamepad. Impiegando il secondo, la selezione dell'alleato che vogliamo controllare è più immediata e si riesce a passare più fluidamente dall'uno all'altro dei componenti del gruppo, coordinandone le mosse con maggiore facilità. In compenso, mouse e tastiera consentono di sparare con un'accuratezza assai superiore a quella permessa da un gamepad, o Jericho non utilizza, in premessa di un pad, un sistema di tiro "assistito" (soluzione che avevamo trovato, invece, in Shadowrun). Il risultato è che, in base al sistema di controllo scelto, otterremo in alcune azioni, ma troveremo maggiore difficoltà in altre.

INSTABILITÀ ETERNALI

Sul nostro sistema, equipaggiato con un GeForce 7800 GTX, abbiamo riscontrato della irregolarità nel playback del filmato video, con linee e disturbi che ne abbassano fastidiosamente la qualità. Il problema è stato risolto, almeno sul nostro PC, installando l'ultima versione del driver video per la scheda, la 163.71 (pubblicata il 28 settembre 2007).



Il "guardiano di sangue" blocca tutti i nemici entro un certo raggio.



I compagni "mordi" possono essere resuscitati, purché vi sia almeno un membro del gruppo ancora in vita.

POTENZIALITÀ OFFENSIVA

Perché è vietato ai minori di 18 anni e, dopo la nostra prova, possiamo confermare la correttezza di tale valutazione. La sceneggiatura è politicamente scorretta e potenzialmente offensiva, affrontando con sfrontatezza temi quali religione, sessualità e occultismo. I combattimenti sono parecchio sanguinosi e i mostri hanno la tendenza a morire spargendo le proprie interiori in un'area più o meno vasta. Anche i passaggi sono opprimenti e, ogni tanto, ci si imbatte in aree che traboccano di organi interni, magari perché un'altra squadra ha fatto una brutta fine, o perché il luogo è stato teatro di qualche sacrificio di massa. Occorre dire, però, che nulla di quanto abbiamo incontrato ci è apparso gratuito o fuori luogo, considerate le premesse del gioco, grazie anche allo spirito cronicamente ironico che permea i dialoghi del team "terchio". In ogni caso, se questi elementi rischiano di offendere la vostra sensibilità, siete stati avvertiti!



IN ALTERNATIVA...

Clive Barker's Undying, Apr 01, 7
La prima incursione dell'autore inglese nei videogiochi ci ha dato uno spauratissimo horror ambientato nell'Irlanda degli Anni '20; ancora oggi notevole per idee e atmosfera.

Godvember: Criminal Origins, Giu 06, 4,1
Un titolo dalle atmosfere inquietanti ispirate a horror/thriller urbani come "Seven" di David Fincher; prezzato per la giocabilità poco profonda.

il senso tattico di un idiota. Le occasioni di frustrazione sono innumerevoli. Il team adora esporsi al fuoco nemico, in alcuni casi restando allo scoperto sotto diluvi di pallottole o altre armi poco simpatiche.

È perfettamente possibile cambiare di personaggio solo per accorgersi di essere entrato nel corpo di un compagno che sta per morire – e questo perché il fesso ha pensato che stare in uno spiazzo ad assorbire mazzette fosse una cosa furba. Ancora più irritante è quando lo stesso evento accade in seguito alla morte del personaggio che stiamo controllando: lo spirito di Ross si trasferisce in un alleato ancora vivo, solo per scoprirlo immobile a due passi da un mostro che lo sta inaffando di piombo – e quindi pressoché già morto anche lui.

I personaggi controllati dalla LA non sono in grado di compiere azioni elementari, quali ritirarsi. In situazioni in cui ci sono tre morti a terra e i nemici stanno travolgendo ogni resistenza, qualsiasi gruppo di "commando" cercherebbe di portarsi al riparo, riorganizzarsi e contrattaccare.

Invece, in *Jericho* il massimo che possiamo fare è arretrare con il personaggio che stiamo controllando – mentre gli altri non esitano a immolarsi in mezzo a legioni di avversari. E se, una volta messo in salvo un personaggio, passiamo a un altro per cercare di fare la stessa cosa, il compagno appena "abbandonato" non esisterà a tornare istantaneamente al fronte incontro alla morte.

Non finisce qui: abbiamo perso il conto delle volte in cui i cosiddetti "compagni" ci hanno sparato addosso, bloccato la strada in momenti critici, o si sono messi lungo la linea del nostro fuoco – magari coprendo un nemico al costo della loro vita. Due massicci avversari devastano un comodo con dei lanciapiombo a corta gittata? Gli "agente" addestrati, invece che eliminarli con un'arma a distanza, offriranno il petto alla pioggia di napalm. Come ultimo chiodo sulla bara (già che siamo in tema), accade talvolta che il team si dimentichi della propria capacità di resuscitare i morti, lasciando a noi soli il compito di passare freneticamente dall'uno all'altro (mentre i compagni riportati in vita

si industriano a trovare il modo migliore per farsi ammazzare di nuovo). Aggiungete che in *Jericho* non è possibile salvare quando si vuole, ma solo quando vengono raggiunte tappe particolari, e avrete segmenti di gioco in cui il livello di frustrazione supera ogni limite. Ciò ha l'effetto di allungare artificialmente la longevità (circa 18 ore d'azione a livello di difficoltà intermedio), ma noi avremmo preferito un'esperienza più gratificante, anche se più breve.

Susota rammarico dover abbassare radicalmente il voto di un titolo potenzialmente ottimo, semplicemente perché l'Intelligenza Artificiale fa sembrare quella (già discutibile) del primo *God Recon: Advanced Warfighter* un capolavoro di programmazione. *Jericho* è un gran bel gioco, pieno di idee forse non originali, ma ben sviluppate, con protagonisti caratterizzati, una trama coinvolgente e meccaniche intriganti. Per favore, dateci solo compagni più furbi, magari in una patch.

Vincenzo Beretta



Info ■ Casa Codemasters ■ Sviluppatore Mercury Steam/Alchemic Productions ■ Distributore DDE ■ Telefono 199106266 ■ Prezzo € 49,90 ■ Età Consigliata 18+ ■ Internet <http://it.codemasters.com/>

specifiche tecniche

- Sistema Minimo CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, DVD-ROM
- Sistema Consigliato CPU 3,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM
- Multiplayer No

- Un gruppo di personaggi ben caratterizzati
- Interessante sistema di gestione del team
- Bella ambientazione e ottima sceneggiatura

- I.A. criminalmente carente
- Alcuni passaggi diventano frustranti
- Non si può salvare liberamente

Eravamo nel punto di dare a *Jericho* uno dei voti più alti dell'anno, ma il crescente senso di frustrazione causato dalle carenze della I.A., unito alla poca immediatezza nel controllo della squadra, hanno eroso le nostre aspettative; l'unica speranza è l'arrivo di una solida patch.

GRAFICA 8 SONORO 7 GIOCABILITÀ 6 LONGEVITÀ 7 TRAMA 8 STRATEGIA 7

DI CHE GRUPPO SANGUIGNO SEI?

Gli Orchi hanno nelle proprie vene una certa percentuale di sangue demonico, che permetterà loro di sfruttare una abilità speciale denominata Furia del Sangue nel corso dei combattimenti. Un indicatore apparirà quando si compiranno azioni d'attacco e, una volta attivato, permetterà a ogni unità di assorbire meglio i danni subiti dai nemici. Si tratta di una "protezione" e di un bonus fondamentale, da sfruttare in alcuni cruenti combattimenti.



IN ITALIANO

Heroes of the East è stato tradotto nella nostra lingua quasi completamente: scatola, manuale e testo a video. Il gioco viene venduto anche in una splendida edizione Gold, che contiene l'originale *HoMM V*, l'espansione *Hammers of Fate*, *Tribes of the East* e un bonus disc ricco di illustrazioni, filmati e molto altro. Il prezzo è di circa 45 euro.



GENERE: STRATEGIA A TURNI

HEROES OF MIGHT & MAGIC V: TRIBES OF THE EAST

Una saga leggendaria sta per concludersi: sarà veramente l'epilogo definitivo?

Il marchio *Might and Magic* è stato abilmente rivitalizzato da Ubisoft, prima con la celebre serie strategica a turni *Heroes of Might and Magic* (giunta al quinto episodio) e successivamente con lo splendido sparattutto in prima persona intitolato *Dark Messiah*.

Il team russo Nival Interactive, cui si deve *Heroes of Might and Magic V*, è riuscito a soddisfare le pretese di tutti i fan dello storico titolo firmato da New World Computing. Ambientato nel mondo di Ashan, *HoMM V* si segnala per la rivoluzionaria veste grafica, pur senza stravolgere la collaudata struttura di gioco. Dopo l'apprezzata espansione *Hammers of Fate*, che permetteva di combattere con la fazione dei Nani, Nival ha pensato bene di costruire una nuova campagna centrata sulla razza degli Orchi, visti nello spettacolare *Dark Messiah* di Arkane Studios.

Tribes of the East, questo è titolo della nuova espansione, si presenta come un prodotto a sé stante, ovvero, non richiede di avere installato *HoMM V* sul PC per essere giocato. Nelle intenzioni di Nival Interactive e di Ubisoft sarà l'ultimo capitolo di questa epica lotta, in cui verrà

svelata la profezia del messia oscuro e rivelata la cospirazione del Demone Supremo. I cavalieri Haven sono stati "corrotti" e agli Orchi non resta che combattere per respingere la minaccia proveniente dall'Inferno. La trama è coinvolgente ed è ricca di colpi di scena: non vi anticipiamo nulla, ma vi capiterà d'incontrare in più di un'occasione alcuni personaggi di *Dark Messiah* - *Might and Magic*.

"La trama è coinvolgente ed è ricca di colpi di scena"

L'intreccio narrativo promette almeno 10 ore di combattimenti e di esplorazione alla ricerca di artefatti preziosi ed è arricchito dalla presenza di 5 nuove mappe per il single player e da 10 per le partite multiplayer.

Tra le funzioni aggiunte, segnaliamo l'abilità speciale degli Orchi (la Furia del Sangue), un tipo di potenziamento per ogni unità, edifici, incantesimi, artefatti,



È possibile riaddestrare il proprio orso, sottomando alcune abilità secondarie.

la possibilità di riaddestrare i propri eroi con nuove abilità e capacità, e molte altre piccole gradite aggiunte. Il settore multiplayer, dal canto suo, presenta la solida struttura già apprezzata con le patch di *HoMM V* e con l'espansione *Hammers of Fate*.

Insomma, *Tribes of the East*, pur non apportando innovazioni clamorose, si rivela un prodotto consigliabile per tutti i fan della serie di *Heroes of Might and Magic* e per chi volesse provare uno dei migliori titoli a turni presenti sul mercato per PC.

Raffaello Rusconi



IN ALTERNATIVA...

Dragonheart: The Elven Arrows, Age 02, 9
La prestigiosa licenza di "D&D" è stata applicata da Atari a un gioco di strategia. Da provare, soprattutto ora che è in vendita a un prezzo economico.

Warcraft III: Reign of Chaos, Age 02, 9
Il miglior esponente nel settore degli strategici in tempo reale con ambientazione fantasy. Un acquisto imprescindibile per ogni appassionato di videogiochi.

Info: Casa Ubisoft • Sviluppatore Nival Interactive • Distributore Ubisoft • Telefono 02/4886711 • Prezzo € 29,99 • Età Consigliata 12+ • Internet www.ubi.com/it

- Sistema Minimo CPU 1,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 1 GB HD, DVD-ROM
- Sistema Consigliato Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM
- Multiplayer LAN, Internet

- Ci sono gli Orchi
- Sono presenti nuovi incantesimi ed edifici
- La trama è coinvolgente
- Non c'è nulla di innovativo
- Grafica non migliorata
- I.A. perfezionabile

Un'espansione di discreta fattura, con una trama interessante, alcune preziose aggiunte e una giocabilità solida. Pur non essendo un prodotto rivoluzionario, è consigliato ai fan di *Heroes of Might and Magic* e a chi è alla ricerca di un buon gioco strategico a turni fantasy.

GRAFICA 6 SONORO 6 GIOCABILITÀ 8 LONGEVITÀ 8 I.A. 7 MULTIPLAYER 8



La prima missione è ambientata nel presente, con il nostro eroe nei panni di un veterano della guerra.

GENERE: SPARATUTTO CON LE ALI

BLAZING ANGELS 2 SECRET MISSIONS OF WWII

Ubisoft decolla e apre il fuoco contro l'aeronautica tedesca!

IN ITALIANO

Blazing Angels 2 è stato tradotto in italiano per quanto riguarda sottotitoli e menu, ma non è presente il doppiaggio nella nostra lingua. Inoltre, i sottotitoli, durante alcune sequenze di intermezzo, vanno a sovrapporsi con le originali scritte inglesi, minando talvolta la leggibilità. In ogni caso, una volta che si è in missione, tutto è chiaro e comprensibile.

Il mondo dei PC, negli ultimi anni, ha avuto un rapporto strettissimo con la Seconda Guerra Mondiale. Abbiamo visto simulatori più o meno realistici, affrontato decine di avventure in prima persona e pilotato praticamente ogni mezzo coinvolto nel conflitto.

Nel primo *Blazing Angels*, l'argomento veniva affrontato in maniera originale, con mezzi e missioni che avrebbero fatto impallidire i professori di Storia e con un modello di volo spiccatamente arcade, in cui gli elementi simulativi servivano giusto a impedire le manovre più assurde.

Ora gli sviluppatori di Ubisoft tornano alla carica con il secondo episodio, *Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII*, tentando di limare i difetti del primo capitolo e di amplificarne i punti di forza. Dopo i primi secondi di gioco, complice la grafica, si direbbe proprio che ci siano riusciti alla grande. A patto di avere una macchina all'avanguardia, infatti, *Blazing Angels 2* è una vera e propria gioia per gli occhi, con modelli dettagliati, una profondità di campo che si estende a perdita d'occhio e degli effetti di luce credibili e suggestivi.

Scendere in picchiata verso terra, osservando come gli edifici rimangono realistici anche da grande altitudine, è un'esperienza da provare, e la varietà degli scenari lascia che il comparto tecnico si esprima al meglio. Tra ponti, città e distese d'acqua, la vostra GPU avrà senza dubbio il suo bel da fare. Con un PC meno potente, invece, la grafica

rientra nei canoni della mediocrità, ma non si può dire che sia brutta. Certo, le texture sono meno sgargianti e gli effetti di luce perdono il proprio fascino, ma l'esperienza di gioco rimane interessante e godibile, a patto che le prestazioni del vostro sistema garantiscano un framerate stabile e fluido.

Anche le meccaniche di base sono rimaste invariate rispetto al primo episodio, e orbitano interamente attorno al mondo dell'aeronautica. Dopo una breve "interruzione", vi troverete a bordo di un fiammante Spitfire, nel

"Blazing Angels 2 è una vera gioia per gli occhi"

bel mezzo di un furioso scontro con l'aeronautica tedesca. È inutile tenere a mente le leggi della fisica, visto che bastano pochi secondi per capire quanto il modello di volo sia approssimativo e poco realistico.

Bisogna dare potenza al motore o frenare, quasi come se si fosse su un'automobile, e si può strapazzare la cloche nei modi più assurdi, eseguendo manovre che nel mondo reale manderebbero in frantumi le ali del velivolo. Se siete dei fanatici della simulazione, dunque, state leggendo la recensione sbagliata, e guardando nello spazio "In alternativa" troverete



MOLOTOV... O NO...

... molti potenziamenti. Dissinguendovi con la vostra abilità in combattimento e svolgendo le missioni secondarie, guadagnerete dei punti, da spendere nell'hangar per potenziare il vostro arsenale. La scelta spazia da mirini più precisi, ad armi più potenti e componenti di vario tipo. Si tratta di una funzione divertente, che alla lunga tende a stancare e a non ricompensare a sufficienza il giocatore.



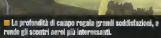
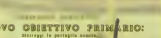
senz'altro una proposta più adatta ai vostri gusti. Se, invece, vi piace l'azione senza compromessi, continuate pure a leggere, ma sappiate che *Blazing Angels 2*, pur avendo i suoi pregi, è ben lontano dalla perfezione.

Superato lo stupore iniziale, infatti, si iniziano a notare tante piccole imperfezioni, non troppo gravi ma sufficienti a fare la differenza tra l'eccellenza e la normalità. Tanto per cominciare, alcune missioni sono strutturate male, sia dal punto di vista della difficoltà, sia da quello del sistema di salvataggio. Sin dall'inizio, bisogna affrontare incarichi abbastanza



FUMETTI BELlici

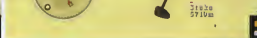
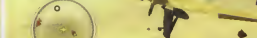
Tra una missione e l'altra vi verrà raccontata l'avventura attraverso dei disegni statici, simili a quelli di un fumetto. Lo stile è appropriato e ben si adatta alla trama sopra le righe pensata dagli sviluppatori. Peccato che, di tanto in tanto, le scritte dei sottotitoli vadano a coprire quelle del fumetto, rendendo più difficile la lettura.



Impegnativi, che saranno accessibili a chiunque abbia fatto pratica con il primo episodio, ma ostici per i novellini. Non ci riferiamo solo al numero di nemici su schermo, ma anche alla padronanza del sistema di controllo che viene richiesta. In una delle prime sortite, bisogna volare rasenti a un treno in movimento abbastanza a lungo da permettere a una agente di calarsi al suo interno: questa manovra richiede una precisione millimetrica; una precisione quasi aliena a un modello di volo così approssimativo. Certo, basta meno di un'ora per abituarsi, ma i giocatori poco esperti potrebbero scoraggiarsi, complice anche l'eccessiva lontananza fra un checkpoint e l'altro. Non è consentito salvare in



■ **Attaccare le truppe a terra è difficile con un normale caccia, ma in Blazing Angels 2 non è un problema.**

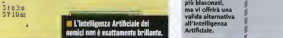
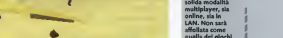
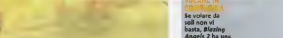
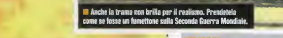


qualunque momento, e bisogna sperare di incontrarne uno prima di perdere i progressi faticosamente guadagnati. In modo particolare, obiettiamo sul fatto che i checkpoint tendano ad arrivare solo dopo la risoluzione di uno degli obiettivi principali, e non di quelli secondari, spesso i più difficili e ostici da ottenere.

A tutto questo si aggiunge l'asettica presenza dei propri compagni di squadra, comandabili con semplici ordini come "attacca" e "distrai il nemico". Scriviamo che sono assetti perché, col fatto che sono completamente invulnerabili, non riuscirete assolutamente ad affezionarvi, e vi troverete a mandarli al macello senza pensarci due volte. La loro Intelligenza Artificiale è nella norma, ma il fatto che



■ **Attaccare le truppe a terra è difficile con un normale caccia, ma in Blazing Angels 2 non è un problema.**



il gioco non punisca in nessun modo chi mette a rischio la vita dei suoi gregari è deludente. Se a questo aggiungiamo un sistema di controllo non esattamente brillante e che richiede un pad come quello di Xbox 360 per funzionare al meglio, otteniamo un gioco interessante e con i suoi punti forti, ma decisamente lontano dall'eccellenza. Ci sono parecchie buone idee e gli appassionati di volo arcade troveranno sicuramente pane per i propri denti, ma è impossibile non fare caso a tutti i piccoli difetti di Blazing Angels 2. Con un po' di cura in più, sarebbe stato un titolo memorabile e un parametro nel suo genere.

Elisa Leanza

VOLORE IN PRIMA PIA

Se volare da soli non vi basta, Blazing Angels 2 ha una solida modalità multiplayer, sia online, sia in LAN. Non sarà affollata come quella dei giochi più blasonati, ma vi offrirebbe una valida alternativa all'Intelligenza Artificiale.

IN ALTERNATIVA...

A-2 Stormovik 3946 Gen 01 e Tutti i capitoli della migliore simulazione di volo da combattimento sulla Seconda Guerra Mondiale racchiusi in un DVD, con tanto di escursione nella storia alternativa.

Secret Weapons Over Normandy Gen 04, 8 La stripe è quella di X-Wing vs. TIE Fighter e anche qui ci sono battaglie furiose, e non troppo realistiche, nel corso della Seconda Guerra Mondiale.

■ Casa Ubisoft ■ Sviluppatore Ubisoft ■ Distributore Ubisoft ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo € 45 ■ Età Consigliata 12+ ■ Internet <http://blazing-angels.it/ubi.com/secretmissions>

<p>■ Sist Minimo CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB PS 2.0, 7 GB HD, DVD-ROM</p> <p>■ Sistema Consigliato CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB</p> <p>■ Multiplayer LAN, Internet</p>	<p>■ Bella grafica</p> <p>■ Scenari vari</p> <p>■ Missioni interessanti</p> <p>■ Sistema di controllo migliorabile</p> <p>■ Salvataggio a checkpoint</p> <p>■ Gregari invulnerabili</p>	<p>Un gioco valido e con un sacco di punti di forza, minato da una serie di piccoli difetti che coinvolgono molti aspetti, dalla difficoltà al sistema di salvataggio. Se volete un po' di sana azione aerea e non mirate alla perfezione, Blazing Angels 2 fa per voi.</p>
--	---	---

GRAFICA 8 SONORO 7 GIOCABILITÀ 7 LONGEVITÀ 7 MULTIPLAYER 7 CAMPAGNA E MISSIONI 7

CONTENUTI EXTRA

Durante le indagini otterrete dei punti scovando tutti gli insetti nascosti nei vari ambienti (per la collezione privata di Grissom) e dimostrandovi attenti, esaminando ogni angolo delle aree da esplorare. Al termine del livello, anche in base a questi punti, sarete giudicati e premiati, nel caso, con alcuni piccoli extra quali schizzi originali dei personaggi e degli ambienti.



■ L'esame accurato delle vittime fa parte della indagine, meglio non trascurare nulla!

■ Nel garage esaminerete i veicoli coinvolti nei casi.



GENERE: AVVENTURA GRAFICA

UN ASSAGGIO DI INDAGINE

Prima di cimentarvi nei cinque episodi, potrete affrontare un breve tutorial per impararvi dei meccanismi del sistema di gioco. Il caso da risolvere è di quelli clamorosi: la merenda di Grissom è scomparsa e dovete individuare il responsabile. Un modo simpatico e divertente per iniziare.



CSI: PROVA SCHIACCIANTE

Una nuova occasione per vestire i panni degli investigatori di Las Vegas!

IN ITALIANO

Anche questo episodio di CSI è stato tradotto nelle parti scritte: non solo sottotitoli, ma anche le scritte sugli oggetti sono in italiano, mentre l'audio rimane quello originale, in lingua inglese.

IN ALTERNATIVA

CSI: Omicidio in 3 dimensioni, Lug Os, 6/5. L'episodio precedente: aspetto identico, risultato molto simile.

Budget CSI la serie completa, Feb Os, 1 primo in copertina in un colpo solo, un affare se non li avete mai giocati.

LA serie TV "CSI" è una delle più conosciute degli ultimi tempi e miscela ottimamente situazioni intriganti, personaggi interessanti e ambientazioni all'altezza delle altre componenti.

Sul fronte dei videogiochi, dopo tre titoli dedicati alla serie principale e uno ispirato allo spin-off "Miami", si torna all'ambientazione di Las Vegas, forse la più amata dagli appassionati.

Seguendo la mini rivoluzione del terzo episodio, gli ambienti in cui potrete aggirarvi in Prova Schiacciante sono visualizzati in una sorta di rappresentazione tridimensionale, migliore rispetto al sistema di schermate fisse dei primi titoli, ma ancora non proprio capace di trasmettere una credibile sensazione di presenza, pur rappresentando un discreto compromesso.

La struttura di gioco è sempre la stessa: troverete cinque diversi episodi da affrontare nei panni di un nuovo arrivato nella squadra di Grissom. Nelle indagini sarete accompagnati dai vari comprimari della serie televisiva, sempre con la supervisione del carismatico caposquadra. I casi, abbastanza vari e simili a quelli che

potrebbero essere visti in TV, vi vedranno impegnati a raccogliere prove sulla scena del delitto, a esaminarle nel laboratorio della scientifica e a scovare indizi che permetteranno di individuare i sospetti, da interrogare in base alle informazioni raccolte.

Tutto è ricostruito nei dettagli, dagli utensili per rilevare impronte e prelevare indizi di diverso genere, ai moderni strumenti per le ricerche informatiche,

"L'attenzione dei realizzatori è stata rivolta alle trame e all'atmosfera"

fino a situazioni tipiche come l'esame dei corpi delle vittime e le discussioni con i colleghi. Per giungere alla soluzione e arrestare il presunto colpevole occorrerà raccogliere prove sufficienti, così da collegarlo alla vittima e al luogo del delitto.

Come negli altri CSI, non troverete ostacoli insormontabili durante il gioco.

L'attenzione dei realizzatori è stata rivolta alle trame e all'atmosfera, inoltre, potrete impiegare un certo numero di aiuti che renderanno meno ostiche alcune fasi delle indagini. Il fatto che tali aiuti siano attivi in automatico fin dal principio è, però, criticabile: in questo modo, si potrebbe pensare che il gioco sia addirittura semplicistico, mentre, se deciderete di disattivare uno o più di questi automatismi, l'esperienza generale ne gioverà parecchio. Al termine di ogni indagine, poi, sarete giudicati da Gil Grissom in persona e, in base ai risultati ottenuti, sbloccerete alcuni contenuti extra.

Squadra che vince non si cambia: vero nel serial, vero nei videogiochi, che magari non raggiungono l'eccellenza, ma rimangono sempre gradevoli, soprattutto se apprezzate il telefilm originale.

Roberto Camisano



■ Casa Ubisoft ■ Sviluppatore Telltale Games ■ Distributore Ubisoft ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo € 20 ■ Età Consigliata 16+ ■ Internet www.ubisoft.it

- Sistema Minimo CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB, 1,5 GB HD, DVD-ROM
- Sistema Consigliato CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda video 128 MB
- Multiplayer No

- Atmosfera molto simile al serial
- Episodi interessanti
- Sistema di suggerimenti integrato nel gioco
- Forse troppo simile al precedente
- Lo finisce in una decina d'ore
- Un po' troppo semplice per giocatori esperti

Molto simile ai capitoli precedenti, con cinque nuovi "episodi" del serial da giocare in prima persona in compagnia dei protagonisti. Un'avventura investigativa ideale per gli appassionati della serie, forse solo sufficiente per chiunque altro.

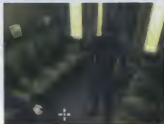
GRAFICA 6 SONORO 6 GIOCABILITÀ 7 LONGEVITÀ 6 TRAMA 7 ENIGMI 6

6%



GIOCATI PER VOI

Artematica ha tempestivamente pubblicato una patch che abilita l'utilizzo del tasto destro del mouse per velocizzare i dialoghi fra i personaggi.



INVENTARIO IN PUNTA DI MOUSE

L'oscuro eroe si aggira quasi sempre con diversi "gadget". Indispensabili per il suo mestiere. Con una punta d'originalità rispetto alle usuali avventure, l'inventario è quasi in stile FPS: si attiva premendo la rotellina del mouse, si scorre tra i vari oggetti sempre muovendo la rotellina e, una volta sul gadget desiderato, potrete selezionarlo come nel più classico degli inventari. Inusuale solo nei primi istanti di gioco, anche l'inventario contribuisce allo stile un po' particolare di Diabolik.



I creatori di avventure, sempre alla ricerca di buone trame e personaggi, si rifanno spesso a film e romanzi.

In alcuni casi, l'oggetto delle loro attenzioni è stato un fumetto – magari italiano – come è successo con Artematica, autrice di un titolo più che apprezzabile come Martin Mystère. A tre anni di distanza, la casa di sviluppo si ripete con Diabolik, avventura ispirata all'oscuro personaggio delle sorelle Gussani.

La trama di Diabolik – The Original Sin non poteva non avere caratteristiche particolari: giocando la breve parte introduttiva (con funzione di tutorial) scoprirete Eva Kant, storica compagna del ladro più famoso del fumetto italiano, imprigionata e di fronte al cadavere del protagonista



Per spartigliare dietro la guardia, si deve muovere lentamente il mouse da una parte all'altra del percorso.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

DIABOLIK – THE ORIGINAL SIN

Si torna con Artematica nei panni di un eroe dei fumetti. Questa volta è il turno di Diabolik!

Superato lo shock e ammirata la bella sigla d'apertura in stile cinematografico, il tempo scorrerà a ritroso e sarete nei panni di Diabolik 72 ore prima della scena fatale. Avrete tre giorni per scoprire cosa sia successo e, possibilmente, cambiare il corso degli eventi.

L'avventura è stata realizzata in tre dimensioni, con sfondi precalcolati e i personaggi che si muovono al loro interno.

"Le mini sequenze d'azione sono presenti in molti punti del gioco"

Il progredire della trama e le azioni svolte dal protagonista sono visualizzate, con un buon risultato, sotto forma di vignette con lo stile del fumetto originale, utilizzate anche a mo' di premio per il giocatore che avrà effettuato le giuste mosse per proseguire. Lo stile degli ambienti 3D, in alcuni casi un po' poveri di dettagli, sembra

ideato per essere il più possibile in armonia con l'idea di un fumetto e, tutto sommato, non delude.

Verà peculiarità di The Original Sin sono, però, le mini sequenze d'azione presenti in molti punti del gioco. Quando Diabolik si troverà impegnato ad agire con rapidità o lavorare di destrezza (in fughe, momenti pericolosi, forzando serrature e situazioni simili), dovete aiutarlo superando dei micro giochi di abilità, spesso molto semplici. Obbligando il giocatore ad "agire" in maniera simile al protagonista, gli sviluppatori hanno trovato un modo per coinvolgerlo di più nello svolgimento della trama. Lungi dall'essere fastidiose o scomodabili, queste sequenze sono eliminabili nel caso volesse affrontare un'avventura "pura", senza momenti d'azione.

I giocatori esperti, pur divertendosi, non troveranno una grande sfida in The Original Sin, caratterizzato com'è da enigmi raramente difficili da superare e da situazioni che, spesso, quasi suggeriscono la direzione in cui proseguire. È quindi un'avventura per tutti, della durata di una decina di ore, che strizza l'occhio agli appassionati dell'albo a fumetti.

Roberto Camisana

IN ITALIANO

Il gioco è interamente in italiano. E di mancherebbe, visto che il team di sviluppo è formato proprio da nostri connazionali. Passate che i dialoghi non siano proprio il massimo.



IN ALTERNATIVA...

Jonathan Darter - Nel sangue di Guido, Nat Ok, 7/10. L'altra avventura grafica firmata Artematica, che ha come protagonista un giornalista impigliato nel "sullo" mistero a tinte fosche.

Martin Mystère: Operazione Dorian Grey, Nat Ok, 7/10. Ancora Artematica e ancora un eroe del fumetto italiano. Interessante non solo per i fedeli dell'anti-eroe dello zarillo Gussani, pur senza grida al capolevere.

Info ■ Casa Artematica ■ Sviluppatore Artematica ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo € 19 ■ Età Consigliata 16+ ■ Internet www.artematica.com

- Sistema Minimo CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2,5 GB HD, DVD-ROM
- Sistema Consigliato CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
- Multiplayer No

- L'atmosfera ricorda molto il fumetto
- Vignette e stile grafico ben sintonizzati
- Discreta immediatezza nel personaggio
- Difficoltà generale piuttosto bassa
- Ambienti con pochi punti d'interazione
- Pensato più per i lettori del fumetto

Un'avventura abbastanza semplice, ispirata sia graficamente, sia per quanto riguarda trama e personaggi, a un mito del fumetto italiano. Interessante non solo per i fedeli dell'anti-eroe dello zarillo Gussani, pur senza grida al capolevere.

GRAFICA 6 SONORO 5 GIOCABILITÀ 6 LONGEVITÀ 6 ENIGMI 6 TRAMA 6

**VITA
RADIOATTIVA**
Il fallout nucleare
ha sempre i suoi
inconvenienti.
In *Desert Low*,
per esempio, le
radiazioni fanno
resuscitare i morti.
Passando vicino
a un cimitero, il
vostro convoglio
potrebbe essere
istituito da una
marmata di zombi,
ma state tranquilli:
con un RTS non
avrete nemmeno
bisogno di mirare
alla testa con il
cursore, vi basterà
dare al vostro
l'ordine d'attacco.

■ Nel gioco non mancano delle
missioni di scorta, con personaggi
speciali da proteggere.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

DESERT LAW

Le battaglie del dopobomba sono poco più che delle risse!

**IN ITALIANO,
MA SENZA VOCE**

Desert Low è
completamente
tradotto in italiano
ma non ha
voce, ma
manca di qualità
della doppiaggio
non per nulla, gli
interessi sono
illustrazioni a
fumetti.

IN ALTERNATIVA...

**Command &
Conquer 3: Tiberium
Wars**, Apr 07, 9
Il ritorno di una saga
di RTS leggendaria
coincide, quasi caso,
con un capolavoro
pieno di ritmo e ricco
di spettacolo.

**Warhammer 40,000
Dawn of War**
Nov 04, 9
Se cercate un altro
RTS in cui domina
le barbare, questo
è il meglio. Senza
scurdare le espansioni
Winter Assault e *Dark
Crusade*.

GLI scenari del "dopobomba", anche se un po' in disuso visto che (grazie al cielo) la minaccia nucleare è più lontana, rimangono sempre tra i più affascinanti.

Ancora oggi, in molti ricordano saghe cinematografiche come quella di "Mad Max"/"Interceptor": sarà il deserto, come simbolo severo della follia autodistruttiva dell'uomo, sarà la misteriosa suggestione del ritorno a un ambiente e un'esistenza primitivi, fatto sta che certi affreschi postatomici sono ancora ben impressi nell'immaginario collettivo. E mentre siamo in attesa dell'apocalittico *Fallout 3*, la bielorusa Arise tenta di rinverdire il mito del dopobomba attraverso un genere videoludico che quasi non ci aspettavamo: la strategia in tempo reale.

Proprio come in un film di "Mad Max", in *Desert Low* vi troverete alla guida di intere carovane di veicoli in cui il tuning è avvenuto soprattutto sul fronte... militare: camper con cannoni di grosso calibro, pick-up con blindature di ogni tipo, buggy con postazioni per il mitragliere, eccetera. Attraverserete distese desertiche la cui monotonia è spezzata, qua e là, dai resti disastrosi di quelle che, una volta, erano metropoli o dalle nuove "favelas" sulla

sabbia che i superstiti hanno arrangiato alla bell'e meglio.

Dopo l'apocalisse atomica si sono scatenate l'anarchia e la "guerra della benzina", ed è questo il motivo per cui in *Desert Low* combatterete contro altre gang motorizzate. Nonostante un innegabile fascino, il gioco si dimostra purtroppo "leggerino" su vari fronti. Per cominciare, si

"Si cerca solo la superiorità numerica"

propone con una grafica 2D non zoomabile piuttosto antiquata (anche se non priva di dettagli). Soprattutto, appare subito chiaro che le battaglie si risolvono nei tipici mischioni in cui si cerca costantemente la superiorità numerica, mettendo in secondo piano ogni manovra tattica. E la profondità di gioco ne risente non poco.

Desert Low cerca di riscattarsi offrendo una meccanica più scorrevole del solito e una certa varietà nella natura delle missioni. Nel primo caso, abbiamo azioni molto brevi, nessuna base da difendere né risorse da gestire;



■ Incrociando a sinistra ci sono i protagonisti del gioco, con la relativa barra di energia ed esperienza.

EROI POSTNUCLEARI

Il gioco distingue tra protagonisti e semplici "comparsa". I primi sono personaggi la cui caratterizzazione viene approfondita in apposite finestre di dialogo e intermezzi a fumetti (piuttosto spartani, a dire il vero). I protagonisti possono far evolvere le loro capacità come in un GdR: se cambieranno mezzo, il nuovo veicolo beneficerà della loro rinnovata abilità di guida, dimestichezza con i dispositivi bellici, eccetera. I secondi, invece, sono la classica soldataglia presente in tutti gli RTS: senza una storia da raccontare, ma dotata di efficaci bazooka, mine, bombe e molto altro.



nel secondo abbiamo varianti come le missioni "stealth" con un singolo personaggio appiattito, che ricordano un po' *Commandos*. Ma non è abbastanza per sollevare il gioco dalla mediocrità: nonostante l'impianto più snello e accessibile del solito e l'originalità dello scenario, l'immagine di *Desert Low* rimane quella di un titolo anacronistico e piuttosto monotono, attrezzato in maniera insufficiente per rivalleggiare con gli RTS dell'ultima generazione.

Paolo Cardillo



■ Casa 1C Company ■ Sviluppatore Arise ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo € 19,90 ■ Età Consigliata 12+ ■ Internet www.1cpublishing.eu/game/desert-law/index.php

- Sis. Minimo CPU 366 MHz, 64 MB RAM, Scheda grafica 8, 1,5 GB HD
- Sistema Consigliato CPU 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda grafica 32 MB
- Multiplayer No

- Scenario post-atomico affascinante
- Più accessibile di un RTS medio
- Veicoli accattivanti
- Grafica 2D un po' fuori moda
- Missioni ripetitive
- Strategia poco valorizzata

Comandare una carovana di veicoli "militarmente modificati" in uno scenario post-atomico è intrigante, ma il gioco è troppo carente nei contenuti, nella varietà e nella qualità generale per competere ad armi pari nella spietata arena degli RTS.

GRAFICA	6	SONORO	5	GIOCABILITÀ	6	LONGEVITÀ	5	I.A.	5	AMBIENTAZIONE	7
---------	---	--------	---	-------------	---	-----------	---	------	---	---------------	---



Le esplosioni dei nemici lasciano un po' a desiderare.

GENERE: SIMULATORE SPAZIALE

TARR CHRONICLES

Dallo spazio arriva uno sparatutto discreto, ma poco originale e con qualche bug di troppo.

IN INGLESE

Tarr Chronicles è, per il momento, solo in inglese: confezione, manuale, programma e voci. Il doppiaggio è più che discreto, e tutti i dialoghi sono accompagnati da sottotitoli - tranne le comunicazioni radio durante le battaglie. Queste ultime, però, servono solo a dare "atmosfera", consistendo essenzialmente in "ne hai uno in coda!" o "hai lavorato sodo!" e non sono realmente fondamentali al fini del gioco.

CHI vola da tempo negli spazi virtuali conoscerà i capitoli della serie *Wing Commander*, della defunta Origin Systems. Negli Anni '90, questi titoli definirono le caratteristiche dei simulatori spaziali così profondamente, che ben pochi dei loro successori sono riusciti ad "andare oltre" quel capolavori.

Tarr Chronicles, distribuito da Paradox ma proveniente dai russi di Akella, è uno dei tanti titoli che si accontentano di aggiornare la giocabilità di *Wing Commander* alle tecnologie attuali. Il giocatore veste i panni di un pilota da caccia che, insieme alla propria squadriglia, si trova impegnato in una serie lineare di missioni contro un temibile nemico interstellare.

La trama ci porta nel lontano futuro, in una cupa era in cui la nostra stessa galassia sta morendo, mentre l'umanità è impegnata in una guerra senza speranza contro i ferocissimi alieni De'Khete. Durante una missione scientifica segreta, l'incrociatore Talestra e la sua nave gemella Singrana scoprono, tra le rovine di un'antica città di origine extraterrestre, una tecnologia che potrebbe rappresentare la salvezza per almeno parte dell'umanità. Durante la ritirata, però, il Singrana è distrutto, mentre il Talestra, tagliato fuori dal resto della flotta, viene aggredito da ondate su ondate di nemici. I De'Khete, venuti a conoscenza dello straordinario ritrovamento, vogliono impedire a tutti i costi che rimanga prerogativa degli umani. Spetta, dunque, alla grande astronave e alle



sue squadriglie di caccia rompere l'assedio nemico e ricongiungersi agli alleati, preservando così un'ultima scintilla di speranza per la nostra specie. Tale saga, come abbiamo detto, si articola su una serie di missioni, ognuna introdotta da un "briefing" che ne delinea gli obiettivi. La trama che accompagna *TC* è quanto dettagliata e la descrizione delle azioni riflette questo fatto, fornendo ogni volta un'insolita ricchezza di dettagli sull'ambientazione e sulla situazione tattica che ci attende. A livello pratico, però,

"I caccia possono essere personalizzati dal giocatore"

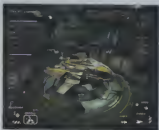
gli scenari consistono sostanzialmente nel volare da un punto di rotta all'altro, distruggendo i nemici che si trovano in zona o posizionati lungo il percorso.

Ciò non significa che non ci sia varietà e struttura nei vari capitoli, e *TC* offre scontri tra squadriglie di agili caccia, battaglie contro astronavi madri, operazioni di scorta e perfino azioni contro campi minati stellari. I veterani del genere riconosceranno, comunque, la classicità delle situazioni e, in verità, uno degli aspetti del gioco che potrà piacere o meno è esattamente il senso di familiarità del tutto.

■ Gli effetti di luce sono gradevoli, anche considerando le basse esigenze del motore grafico.

UN CACCIA SU MISURA

Prima d'iniziare ogni missione, abbiamo modo di personalizzare il nostro caccia installando componenti aggiuntivi (una procedura chiamata, curiosamente, "Modding"). La "moneta" con cui si pagano tali miglioramenti sono i "riforinamenti", materiali addizionali che raggiungono l'hangar a intervalli. Un tecnico amico è a nostra disposizione per creare con essi nuovi dispositivi: armi più potenti, scudi migliori, una corazza più spessa, eccetera. Possiamo decidere, inoltre, fattori quali il peso e il consumo energetico di ogni componente. Ogni caccia ha un "peso massimo al decollo", che deve essere rispettato, e una produzione di energia, che non può essere superata dal complesso dei dispositivi di bordo. Va da sé che se abbiamo, per esempio, un caccia "leggero", ma con poca energia ancora a disposizione, dovremo ordinare un componente che consumi poco e, magari, pesi molto. Più il componente è leggero ed economico in termini di energia, infatti, più costerà in punti-riforinamento.

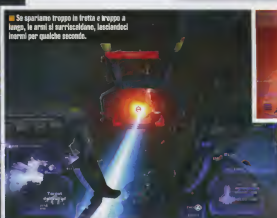


I comandi della navicella sono semplici e intuitivi, e, fortunatamente, al contrario di quanto visto in *SpaceForce - Rogue Universe*, non richiedono il possesso di un joystick: mouse e tastiera sono sufficienti per controllare con precisione il nostro agile caccia durante i combattimenti più frenetici; anzi, dopo avere provato entrambi i metodi noi ci siamo trovati meglio con il mouse.

Il tasto sinistro attiva le armi a energia, quello destro i missili a ricerca (di cui siamo muniti in quantità limitata) e l'eventuale rotellina regola la potenza dei motori (cliccandola possiamo, molto efficacemente,



I missili a ricerca sono micidiali, ma ne disponiamo in quantità limitata.



Se spariamo troppo in fretta e troppo a lungo, le armi si surriscaldano, lasciandoci inermi per qualche secondo.



SOLI NELLO SPAZIO

Sebbene gli sceneggiatori abbiano profuso molti sforzi nella trama di *Tarr Chronicles*, c'è un aspetto che è stato totalmente trascurato: il compagno di squadriglia. Mentre è bello raccontare con gli altri sapendo che c'è qualcuno al nostro fianco, la caratteristica degli alleati è insistente, e i loro dialoghi sono meramente funzionali al proseguimento della trama. Il risultato è che, alla fine, ci sembra lo stesso di combattere da soli. Siamo, letteralmente, ad anni luce di distanza da *Wing Commander* e dai suoi indimenticabili personaggi.

TUTTA LA POTENZA AGLI SUOI!

Mentre ci si trova impegnati in combattimento, si ha la possibilità di decidere come distribuire l'energia proveniente dai generatori della propria navicella. La modalità base è chiamata "standard" e con essa le armi e gli ausili energetici del caccia vengono alimentati in modo equilibrato. In modalità "attacco", i danni inflitti dalle armi aumentano del 50%, al prezzo di un radicale indebolimento dei campi energetici che ci proteggono. Il compromesso, quando ci troviamo in difficoltà, possiamo selezionare la modalità "difesa" e aumentare la potenza dei presunti campi di forza pagandola con una minore capacità offensiva.



I compagni di squadriglia comunicano con noi via radio, ma la loro personalità non sono molto caratterizzate.

IN ALTERNATIVA...

X3: Reunion, Nas OS, 745 Malgrado un lancio accompagnato da svariati problemi tecnici, X3 ha saputo diventare uno dei migliori titoli del suo genere, grazie agli aggiornamenti che hanno limitato i bug e aggiunto nuovi contenuti.

Conflict: FreeSpace 2, Nas 99, 5 Sembrava incredibile, ma il miglior gioco spaziale attuale è ancora un titolo che risale a otto anni fa! E, dopo il la distribuzione gratuita del codice sorgente da parte degli sviluppatori, la scena dei Mod è più che mai attiva.

"agganciare" con il radar l'avversario che in quel momento si trova più vicino al mirino). Altri tasti consentono di selezionare i punti di navigazione, visualizzare la posizione dei compagni di squadriglia e così via.

Parlando della nostra navetta abbiamo usato il singolare, ma in realtà sono diversi i modelli su cui è consentito salire: pur rimanendo nella classe dei "caccia", hanno caratteristiche diverse quanto a velocità, protezione, armamento e così via. Inoltre, le navicelle possono essere ulteriormente personalizzate dal giocatore. D'altro canto, non abbiamo riscontrato enormi differenze tra le diverse versioni "base" dei vari modelli, e, per quanto esse ammontino a circa 60, avremmo preferito magari solo una

decina di varianti più personalizzate.

Graficamente *Tarr Chronicles* è assai buono, con spettacolari effetti di luce, esplosioni, e uno spazio cosmico assai popolato di astronavi, stazioni, pianeti e oggetti spaziali vari (come gli immancabili asteroidi). Il tutto, è bene dirlo, con requisiti di sistema relativamente bassi. Meno incisivo è il sonoro, con una musica di fondo che varia "dinamicamente" in base alla situazione (durante i combattimenti il ritmo si fa più concitato), ma che riesce comunque a rimanere costante nel suo dare sui nervi. Anche gli effetti delle armi, dei motori, e delle varie esplosioni sono un po' anemici.

Purtroppo, la versione da noi testata (e già comprensiva del primo aggiornamento,

1.0.20) ha mostrato la brutta tendenza ad andare in crash una volta ogni paio di missioni. Altri giocatori, in Rete, hanno riscontrato lo stesso problema, ed è quindi probabile che esso richieda almeno un'altra patch. Il gioco, inoltre, non include una modalità multiplayer, e una volta completata la campagna (un'impresa che a noi, a livello medio, ha richiesto poco più di dieci ore) non resta altro da fare se non rigiocarla.

Tarr Chronicles, in definitiva, è un gioco piacevole per chi non è alla ricerca di originalità, ma solo di qualche ora di distrazione a caccia di astronavi aliene accompagnate da una buona trama.

Vincenzo Beretta



■ Casa Akella ■ Sviluppatore Quasar Studio ■ Distributore Paradox ■ Telefono N.D. ■ Prezzo € 21,50 ■ Età Consigliata 3+ ■ Internet www.cdvasa.com/games/view/56

- Sistema Minimo CPU 2 GHZ, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2,5 GB HD
- Sistema Consigliato CPU 3 GHZ, 512 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
- Multiplayer No

- Grafica gradevole
- Buon sistema di controllo con mouse e tastiera
- Trama intrigante
- Assai poco originale
- Crash occasionali, ma fastidiosi
- Mancava il multiplayer

Un divertente "space sim" con una trama intrigante, buoni controlli, e una giocabilità piuttosto semplice. Non è, però, molto longevo, anche a causa della mancanza del multiplayer, mentre la versione pubblicata mostra qualche bug di troppo.

GRAFICA 8 SONORO 5 GIOCABILITÀ 7 LONGEVITÀ 6 TRAMA 8 MISSIONI 7



NHL 08

Per i nostalgici dei primi episodi della serie, consigliamo il sito www.nhl.com, dov'è possibile trovare, a tutt'oggi, una comunità di appassionati che si sfidano con la leggendaria versione per Super Nintendo e Sega Megadrive.

Potrete gestire la carica alle halaustru con il nuovo sistema di controllo.

GENERE: SIMULATORE DI HOCKEY

NHL 08

Grandi novità per gli amanti della serie NHL: peccato che la maggior parte siano rimasti su console!

IN ITALIANO

NHL 08 è stato tradotto nella nostra lingua solo per quanto riguarda la scelta e il manuale.

IN ALTERNATIVA...

Modden NHL 08, Nov 07. Quest'anno, la serie Modden NHL si presenta ben caricata per l'inizio di stagione.

NHL First Side Hockey Manager 2005 Set 05. Per gli amanti delle simulazioni manageriali alla Football Manager, la stessa Sports Interactive ha realizzato una versione dedicata all'hockey ispirata alla sua celebre serie calcistica.

SIN dal suo debutto sulla console Sega Megadrive, datato 1991, era chiaro che il gioco di hockey firmato EA di Trip Hawkins avesse "qualcosa" di speciale.

Con il tempo, la simulazione di EA Canada è diventata il fiore all'occhiello della linea sportiva del colosso americano, proponendo annualmente una serie di innovazioni e un comparto audiovisivo capaci di far innamorare anche chi non aveva mai colpito un puck in vita sua.

Negli ultimi 5 anni, il livello della serie NHL è paragonabile a un ottovolante, con un ricco salì e scendi di emozioni, novità, bug e problemi sorprendenti. La stagione 2008 si è presentata carica di aspettative, soprattutto dopo aver constatato la qualità delle versioni per Xbox 360 e PlayStation 3. Tale magnificenza, purtroppo, non è stata resa disponibile per gli utenti PC.

Delusi? Diciamo parzialmente: sono state aggiunte - comunque - alcune interessanti caratteristiche, come il migliorato sistema di controllo "Still Stick" (è caldamente consigliato l'utilizzo di un joypad, meglio il 360 Controller per Windows), che consente una padronanza

totale del puck e non solo tramite lo stick analogico destro. Si è passati dalla gestione dei passaggi di NHL 07 ai tiri, alle cariche e ai ganci per bloccare un avversario. Soddissfatti? Vi sembrerà una cosa da poco, ma una volta presa confidenza con il sistema di controllo, gusterete NHL 08 in modo diverso, pennellando passaggi alla Sidney Crosby o cariche alla Nicklas Lidstrom.

Sotto il profilo modalità di gioco, tutto

"Si è passati alle cariche e ai ganci per bloccare l'avversario"

è rimasto immutato rispetto alla passata versione: gli sviluppatori si sono limitati a qualche piccola rifinitura.

Per esempio, è stata acquisita la licenza ufficiale dell'altra lega americana AHL (ben 29 franchigie), che vi permetterà di conquistare la Calder Cup. La modalità Dynasty, struttura portante di NHL, ha subito degli interessanti aggiustamenti:



La qualità visiva di NHL 08 rimane comunque di buon livello.

I miei giochi non presentano novità rilevanti.

COSA MANCA?

Purtroppo, la versione PC di NHL 08 presenta solo le caratteristiche di quella per PS2. Quindi, niente possibilità di creare i propri schemi e provare i movimenti dei vari giocatori nella modalità "allenamento", niente nuovo controllo della cosiddetta fase di pattingaggio, niente Intelligenza Artificiale dinamica in grado di analizzare e contrastare efficacemente lo stile del giocatore, niente possibilità di controllare il vostro estremo difensore in una nuova modalità denominata Goalie mode. Tutte queste chicche sono rimaste appannaggio delle versioni Xbox 360 e PlayStation 3.

sono stati aggiunti obiettivi settimanali che permettono una crescita più veloce della propria franchigia; sulle negoziazioni dei contratti è stato aggiunto il cosiddetto feedback (quello che un giocatore si aspetta in termini e compensi dal proprio General Manager); è stata integrata la possibilità di avere una selezione alternativa (draft) rispetto a quella predefinita e altre piccole novità.

Troverete la solita pletora di modalità di gioco della passata versione, mentre per quanto riguarda il comparto visivo, NHL 08 si difende discretamente, con un frame rate solido e qualche nuova animazione. Certo che, confrontando in toto la versione PC con quella per Xbox 360 o PlayStation 3, si nota una sfilza di differenze "non giustificate".

Raffaello Rusconi



Info: Casa EA ■ Sviluppatore EA Canada ■ Distributore DDE ■ Telefono 199106266 ■ Prezzo € 44,90 ■ Età Consigliata 3+ ■ Internet www.electronicarts.it

specifiche tecniche

- Sistema Minimo CPU 1,3 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 3 GB HD, DVD-ROM
- Sistema Consigliato CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM
- Multiplayer LAN, Internet

- Lo stick analogico destro funziona benissimo
- La nuova lega AHL
- Modalità Dynasty migliorata
- Mancano caratteristiche delle versioni Xbox 360 e PS3
- Qualche problema con i joypad
- Poche novità

Nonostante qualche gradita aggiunta, NHL 08 appare un po' troppo limitato nella sua incarnazione per PC. Rimane una simulazione per appassionati, ma era lecito aspettarsi tutto le caratteristiche presenti nelle versioni per le console di nuova generazione.

GRAFICA 7 SONORO 7 GIOCABILITÀ 7 LONGEVITÀ 7 I.A. 7 REALISMO 7

METÀ FACCIA

Nella versione PC di Tiger Woods PGA Tour 08, il Game Face è stato proposto in modo parziale: è possibile riprodurre le proprie fattezze solo tramite un editor, senza ottenere un risultato preciso come con l'utilizzo di una webcam. Comunque, c'è modo di sbizzarrirsi per creare un alter ego credibile o estremamente buffo. Per quanto riguarda il fattore Confidence (fiducia), la CPU è in grado di memorizzare un numero straordinario di dati sulle prestazioni del giocatore lungo le 18 buche e, in base a queste statistiche, è possibile migliorare il proprio handicap e lo score nei tornei. Se, durante una partita di allenamento, alla buca 5 di Cog Hill avrete realizzato un bel birdie, in base alla fiducia aumenteremo in modo sensibile le possibilità di ottenere un simile risultato durante un torneo ufficiale. La stessa cosa accadrà quando si otterranno prestazioni poco esaltanti.



PER un atleta, la fiducia è una condizione fondamentale al fine di ottenere grandi risultati. Per essere competitivi in qualsiasi disciplina sportiva sono richieste una buona preparazione fisica/tecnica e, soprattutto, una forza mentale non indifferente.

Tiger Woods dispone di qualità fuori dal comune: i suoi risultati parlano chiaro, visto che finora ha conquistato 13 prove del Grande Slam e 59 tornei del circuito professionistico americano PGA. Se Tiger Woods si dimostra molto fiducioso riguardo i propri mezzi, anche EA ha deciso d'introdurre tale fattore nell'economia di gioco della sua celebre simulazione golfistica.

Purtroppo, Tiger Woods PGA Tour 08, nonostante il cambio di area di sviluppo (sono stati scelti gli studi di EA Tiburon a Orlando, per una questione di vicinanza con il domicilio dell'asso statunitense), non presenta novità straordinarie, soprattutto nell'edizione PC. Le versioni per Xbox 360 e PlayStation 3, infatti, offrono un paio di chicche che sarebbe stato lecito attendersi anche sulle altre piattaforme videoludiche. Ci riferiamo al Photo Game Face, che permette di creare un golfista con le proprie fattezze utilizzando una webcam che digitalizza il viso (frontalmente e lateralmente), e del GamerNet, un sistema



COPPA TIGER

Una delle modalità più spassose del PGA Tour 08 è quella denominata Tiger Challenge Cup, in cui sarà possibile sfidare il mitico Tiger in diverse prove. Dovrete portare a termine un numero specifico di obiettivi: spedite la pallina il più lontano possibile, andate in buca in un tot di colpi e così via.

GENERE: SIMULAZIONE DI GOLF

TIGER WOODS PGA TOUR 08

Cosa succede quando la Tigre ha ancora più fiducia nei propri mezzi?

che consente di generare e condividere online una serie di contenuti (per esempio, l'esecuzione di un colpo sensazionale in una buca impossibile).

Si tratta di due lacune importanti, che minano l'intero complessivo della versione PC. A parte l'introduzione del fattore "fiducia", nuovi percorsi e golfisti, la FedEx Cup Playoff e la Tiger Challenge Cup (le modalità, in pratica, sono una ventina) e un comparto grafico maggiormente rifinito, non c'è

"Offre alcuni dei più bei percorsi del Tour americano e non solo"

molto di diverso dall'edizione precedente. Solito Tiger Woods PGA Tour, solito buon gioco. È possibile dimentarsi su alcuni dei più bei percorsi del Tour americano e non solo (14 in totale), sfidare grandi campioni come Vijay Singh o Annika Sorenstam (oltre all'intramontabile Tiger), creare un proprio alter ego virtuale (tramite una versione ridotta



1 I percorsi aggiunti in questa edizione sono quattro.

del "Game Face") e segue la carriera, sbloccare una pletora di bonus, nonché sfidare gli amici online.

Sui green, il sistema di controllo non è mutato: EA Tiburon riesce a soddisfare le esigenze e le tipi di swing (3 clic, 2 clic e joystick) già visti nella precedente versione di Tiger Woods PGA Tour. Certo, l'impostazione da console della simulazione resta anche nella versione 2008 e la mancanza di avversari credibili non ha permesso quella sana competizione che avrebbe stimolato i game designer della serie.

Raffaello Rusconi

GOLF DA MANUALE

Per andare in buca con Tiger Woods PGA Tour 08 troverete solo il manuale e la scatola (trattati nella nostra lingua).

IN ALTERNATIVA...

Links 2008, Feb 03, 8 L'ultima edizione della serie capolavoro creato da Access Software è un must per tutti gli appassionati di golf, soprattutto per il suo realismo simulativo. Si trova in edizione economica.

Sid Meier's Simpoli, Apr 03, 7 Un'altra chicca reperibile a prezzo budget per tutti gli appassionati di questo nobile sport. Sid Meier vi farà realizzare 18 buche da sogno!

Info: Casa EA ■ Sviluppatore EA Tiburon ■ Distributore DDE ■ Telefono 199106266 ■ Prezzo € 44,90 ■ Età Consigliata 3+ ■ Internet www.electronicarts.it

specifiche tecniche

- Sistema Minimo CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3 GB HD, DVD-ROM
- Sistema Consigliato CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM
- Multiplayer LAN, Internet

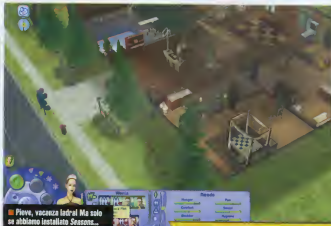
- Nuovi percorsi
- Tiger Challenge divertente
- Il fattore fiducia è intrigante
- Mancano alcune modalità
- Impostazione troppo arcade
- Troppo semplicistico

GRAFICA 8 SONORO 6 GIOCABILITÀ 8 LONGEVITÀ 6 I.A. 7 REALISMO 6

Nel abbiamo molta "fiducia" nella qualità di Tiger Woods PGA Tour 08 e, nonostante qualche imprecisa mancanza, bisogna ammettere che rimane il punto di riferimento per le simulazioni golfistiche su PC.

IN ITALIANO

The Sims 2 - World Adventure è completamente in italiano: manuale, confezione e programma (tranne per il linguaggio parlato dai protagonisti, che rimane il buffo "simlish"). Richiede di avere installato The Sims 2, ed è compatibile con tutte le espansioni uscite finora per il "simulatore di vita".



■ Pieve, vacanza in Italia Ma solo se abbiamo installato Seasons...

GENERE: SIMULATORE DI VITA



■ Ogni luogo di villeggiatura è un "quartiere" i cui letti rappresentano alberghi, attrazioni e abitazioni private.

NOI NON POSSIAMO VENIRE!

I Sims possono andare in vacanza con coniugli e amici, ma neonati e animali di famiglia devono restare a casa. Non comprendiamo il perché di questa scelta, ma notiamo che il programma obbliga il giocatore ad assumere i servizi di una governante che si occupi delle creature rimaste senza assistenza. A noi sarebbe piaciuto correre sui prati insieme al nostro pastore aliziano, o portare l'ultimo nato della famiglia a respirare la salubre aria marina, ma tant'è.



trofici e "memorie": l'insieme di tali conseguimenti indicherà quanto un certo Sim sia divenuto esperto nell'arte di viaggiare e conoscere altre culture, e gli procurerà vantaggi nella vita quotidiana.

È interessante notare come avere installata l'espansione precedente, Seasons, sia necessario per vedere cambiamenti climatici nei luoghi di vacanza. In sostanza, mentre in Vacation si poteva decidere tra una gita sulla neve e una tra verdi prati e sassosi pendii, l'unico modo per contemplare il bianco mondo in World Adventure è di avere installato Seasons e sperare in una nevicata invernale.

A The Sims 2 mancavano le vacanze e questa espansione ce le ha date. Non era, però, un'opzione di cui si sentisse realmente il bisogno. Vacation resta, a nostro avviso, l'add-on più debole per The Sims e World Adventure per The Sims 2 ci ha lasciati con la stessa sensazione.

Vincenzo Beretta



THE SIMS 2 WORLD ADVENTURE

Dopo cinque espansioni, i Sims si prendono una vacanza.

I giocatori di The Sims ricorderanno Vacation, la prima espansione che consentiva alle piccole creature elettroniche di "staccare" dalla vita quotidiana e visitare campeggi, spiagge e monti innevati.

World Adventure è, sostanzialmente, la versione di quel titolo per The Sims 2, con alcune cose in meno, ma anche con un maggiore accento sull'idea di visitare luoghi lontani e scoprire nuove culture. EA introduce tre nuove ambientazioni: un "paradiso tropicale" (che ricorda luoghi che vanno dalle Hawaii alle isole Maldive), una locazione di villeggiatura in alta montagna e una cittadina genericamente ispirata all'Estremo Oriente. Per andare in vacanza, i Sims possono prenotare un "pacchetto completo" presso un'agenzia viaggi, specificando dove vogliono andare, quanti giorni intendono trascorrere sui luoghi, la qualità dell'albergo (da semplici campeggi a lussuosi cinque stelle) e gli amici e familiari andranno con loro.

Le vacanze non incidono sui normali giorni di riposo che i Sims accumulano lavorando: la situazione nel loro lotto viene salvata non appena partono e, al ritorno, la vita (e il lavoro) riprendono

dal punto in cui si erano interrotti. Vale la pena di notare, però, che le vacanze sono molto costose. In quanto simulano un viaggio all'estero (o in una località fuori mano) completo di spese per gli alberghi e i biglietti aerei: preparatevi a botte di 2000-3000 simoleon per una vacanza di durata decente con la famiglia. I più ricchi, inoltre, potranno considerare l'opzione di comprarsi una seconda casa sul posto. I Sims, una volta arrivati sul luogo di

"Introduce paradisi tropicali, l'alta montagna e l'Oriente"

"relax" faranno di tutto tranne che rilassarsi: attività di gruppo, gare di tiro con l'arco, gite organizzate, cacce al tesoro, l'occasione di incontrare spettri, ninja e abominevoli uomini dei boschi, e altre attività (a nostro avviso) incredibilmente stressanti li attendono in agguato. In compenso, i vacanzieri possono accumulare esperienze,

IN ALTERNATIVA...

The Sims 2 - Seasons, Mar 07, 74 € Una delle migliori espansioni di sempre, aggiunge a The Sims 2 le quattro stagioni, il tempo atmosferico e le relative variazioni di umore dei Sims.

The Sims 2 - Nightlife, Ott 05, 74 € Se i vostri Sims sono stufo del solito tran tran, potete considerate di mandarli in visita al "centro città": locali notturni, ristoranti, arte, garden e molte occasioni per fare conquiste.

■ Casa EA ■ Sviluppatore EA ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo € 29,90 ■ Età Consigliata 7+ ■ Internet http://thesims2.ea.com/about/ep6_index.php

- S.C. Minimo CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 32 MB, 1 GB HD, DVD-ROM, The Sims 2
- Sistema Consigliato CPU 2,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 32 MB
- Multiplayer No

- L'Oriente arriva in The Sims
- Molte attività per i vacanzieri
- Fare esperienza in villeggiatura servirà anche a casa
- Non si possono portare animali e neonati
- Richiede Seasons per essere apprezzato al meglio
- Altre espansioni offrono già occasioni di svago

Esclusi i nuovi elementi architettonici per l'editor, non troviamo molte ragioni per consigliarvi quella che, a nostro avviso, è l'espansione meno interessante uscita per The Sims 2. Ma se proprio volete andare in ferie...

GRAFICA 7 SONORO 7 GIOCABILITÀ 6 LONGEVITÀ 6 I.A. 7 VEROSIMILIANZA 7

5%

Questi mostruosi insetti anabolizzati sono particolarmente ghiotti di carne umana.

Allo fine di ogni missione si possono spendere i punti guadagnati per acquistare armi o munizioni aggiuntive.

UTILI PUNTEGGI

Oltre a poter affrontare l'avventura di Eva Cash in due modalità differenti, Avventura e Time attack (ogni missione presenta un limite di tempo per essere completata), si può anche scegliere tra tre diversi stili di gioco: colpi intelligenti, stealth o assalto. Da essi dipende il punteggio ottenuto durante l'impresa. Per fare un esempio, se optate per il primo stile verrete premiati tutte le volte che eseguite dei colpi alla testa. Guadagnare il più possibile, però, non è solo un esercizio di pazienza e abilità visto che, al termine del livello, si possono spendere i punti per acquistare armi e munizioni.



A quanto pare, le eroine armate di tutto punto e capaci, da sole, di avere la meglio su orde di nemici inferociti, non passano mai di moda.

Dopo i recenti esempi cinematografici di "Ultraviolet" e di "Resident Evil Apocalypse", anche Nobilis si prova con Eva Cash. Si tratta di un gioco d'azione a metà strada tra un Max Payne e un Jedi Knight, in cui si vestiranno i panni di una letale valchiria particolarmente abile nell'utilizzo delle armi da fuoco.

L'intera vicenda si svolge ai giorni nostri: Eva è in procinto di partire per un tranquillo week-end in compagnia di amici,

GENERE: AZIONE

EVA CASH PROJECT D.I.R.T.

Non basta un po' di tecnechini per risolvere un finesettimana disastroso.

quando succede l'impensabile. La città inizia a bruciare di mostruose creature, molto simili a degli insetti anabolizzati, che uccidono chiunque passi loro a tiro. È questo l'incredibile inizio di una sequela di sparatorie e di combattimenti all'ultimo sangue, in cui l'unica cosa che conta è avere buona mira e riflessi pronti. Per proseguire nel gioco, infatti, bisognerà avere la meglio su un'infinità di nemici,

"Si potrà contare anche su degli interessanti poteri ESP"

dagli insettoidi mangia-uomini, ai più classici soldati. Si potrà contare, oltre che su un vasto arsenale di armi, anche su una serie di interessanti poteri ESP. Eva, infatti, è capace, con la sola forza del pensiero, di dar fuoco agli oggetti, lanciare casse e, addirittura, creare barriere protettive intorno al proprio corpo.

Sfruttare queste abilità, però, non basta. Occorre anche dimostrare una minima

capacità d'intuizione, indispensabile per risolvere i semplici enigmi presentati. Si tratta, comunque, di sfide banali visto che, nella maggior parte dei casi, è sufficiente premere un pulsante o attivare una leva. I veri difetti di Eva Cash sono altrove. Non solo la trama è banale e mal raccontata, ma anche la grafica è mediocre, con ambientazioni piccole, molto ripetitive e poco dettagliate. La visuale in terza persona è pessima, visto che i movimenti di Eva sono legnosi e innaturali. Anche il sonoro è caratterizzato da musiche poco ispirate, che mal si adattano alle varie situazioni presentate.

E i problemi non finiscono qui.

L'intelligenza Artificiale è scarsa: i nemici tendono a non avere il minimo d'iniziativa, ignorando i ripari presenti e limitandosi a venirvi incontro. La fisica è praticamente assente e il gioco presenta collisioni poco realistiche e gravità "lunare".

Il sistema di salvataggio, poi, non permette neanche di avvalersi dei quicksave. In pratica, l'unica cosa decente in Eva Cash è l'interfaccia utente, che consente di controllare i poteri psichici della protagonista con il pulsante destro del mouse e con la rotellina centrale, mentre con il pulsante sinistro si preme il grilletto dell'arma.

Francesco Moxtanica



I POTERI DI EVA
I poteri psichici presenti in Eva Cash sono una mezza dozzina, molto diversi tra loro. Si va dalla telecinesi, al letale diviso rotante, capace di tagliare a fettine tutti gli avversari entro il suo raggio d'azione. Ognuno di questi poteri consuma un certo quantitativo di energia, quindi occorre essere precisi nel loro utilizzo.

IN ITALIANO

La versione di Eva Cash da noi presentata era in inglese. Il distributore italiano, però, ci ha assicurato che il gioco sarà completamente tradotto nella nostra lingua.

IN ALTERNATIVA

Stronghold, Ott 07, 8, 9
Un eccezionale gioco d'azione, molto cinematografico, con ambientazioni completamente disprezzabili e tante stile. Da provare se amate il genere.

Jedi Knight: Jedi Academy, Ott 03, 7
Se vi piace l'idea di possedere degli speciali poteri grazie ai quali avere la meglio sui vostri nemici, è il titolo che fa per voi.

Info: Casa Nobilis ■ Sviluppatore Nobilis ■ Distributore EMC Entertainment ■ Telefono 071/2916445 ■ Prezzo € 29,99 ■ Età Consigliata 12+ ■ Internet www.evacash-thegame.com

► Sistema Minimo CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 4 GB HD
► Sistema Consigliato CPU 1,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
► Multiplayer No

► Due modalità di gioco e tre stili differenti
► Interfaccia utente semplice
► Interessanti poteri ESP
► Grafica insufficiente
► L'AI è scarsa
► Sonoro poco curato

Eva Cash prova a proporre un po' di varietà nello stile di gioco, ma è mai realizzato sia dal punto di vista della grafica, sia da quello del sonoro. L'intelligenza Artificiale, poi, è inesistente. Sugli scaffali dei negozi c'è molto di meglio.

4

GRAFICA 4 ■ SONORO 4 ■ GIOCABILITÀ 5 ■ LONGEVITÀ 5 ■ CONTROLLI 6 ■ LEVEL DESIGN 4

IN ITALIANO

Vivisector viene distribuito nel nostro Paese con scatola, gioco, parlato e sottofondo tralasciati nella nostra lingua. Il manuale, in italiano, è in formato pdf.

■ L'interazione con le casse ha degli aspetti inquietanti: volano come pallino di carta e scivolano come sul ghiaccio.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

VIVISECTOR

Un'isola tropicale con più cattiveria e imbarazzo che a "Miss Italia 2007".

LA lotta per la sopravvivenza non conosce diplomazia. Il più forte, o il più abile ad adattarsi all'ambiente, resiste; gli altri si estinguono. A questa dura legge di natura l'uomo cerca di trovare deroghe, con il rischio di creare dei mostri.

Un'osservazione che vale anche nel caso di Vivisector, e non riguarda solo la trama del gioco. Siamo in presenza di un FPS e, in questo campo, difendersi contro campioni del genere quali *Half-Life 2* e i suoi "Episodi", *Bioshock*, *Medal of Honor Airborne*, oltre agli esemplari recensiti su questo stesso numero di GMC, è impresa molto dura. Dura, ma non impossibile. Pensandoci bene, anche *Far Cry* spuntò praticamente dal nulla e per imporsi all'attenzione degli appassionati, andando a occupare uno dei gradini più alti della "catena alimentare".

Vivisector, al contrario, è destinato a un ben più misero destino e, diciamo francamente, non riesce neppure a suscitare quel misto di pietà e simpatia che si potrebbe provare nel confronti del dodo. Una volta installato, vi porta sulla più abusata delle isole misteriose (ma il riferimento è a "L'isola del dottor Moreau" di Herbert George Wells...

povero Wells), nei panni del più anonimo dei militari immusoniti. Il compito è quello di sopravvivere ai triti e ritriti abomini di vario genere, creati dalla mente malata di turno: dai giaguari sputafuoco alle iene elettrificate; dagli scimmioni con arti lanciagranate ai soldati incrognati, fino alle terribili bestie umanizzate.

Su ogni aspetto di Vivisector grava una pesante coltre di stantio: la grafica ci ha ricordato le partite a *Soldier of Fortune* (il

"Su ogni aspetto grava una pesante coltre di stantio"

primo, del 2000), con tanto di pennellata di stampo granguignolesco quando si colpiscono i nemici e superfici senza una vera curva. Gli effetti del motore fisico hanno qualcosa di tragicomico, con fucili che scivolano per decine di metri sul terreno infangato (ammettiamo che "infangato" è una nostra libera interpretazione della consistenza di un

terreno uniformemente marroncino) come se fossero sul ghiaccio e alcune casse che possono essere sollevate da terra e lanciate, ma senza alcuna vera utilità ai fini dell'azione e con un "peso simulato" improponibile.

In Vivisector si procede per forza d'inerzia, spostandosi sull'isola seguendo dei fasci luminosi verdi puntati verso il cielo. L'esplorazione dell'ambiente è, passata il termine "inutilmente consentita", giacché la strada da seguire è sempre una: i limiti di questi binari sono costituiti da pareti invalicabili, salti nel vuoto, canyon e barriere invisibili che impediscono la marcia. Si salta e si spara: a destra e a manca, con l'unica avvertenza di ricordare che è meglio usare il fucile da caccia sulla breve distanza, mentre la riserva di proiettili limitata, ma senza la necessità di sostituire i caricatori, rende efficace anche la più umile pistola automatica, solitamente relegata al ruolo di "arma della disperazione".

Si accumulano punti che dovrebbero aumentare le caratteristiche del personaggio, ma la domanda è: perché farlo? Un interrogativo che si dissolve nell'alto pesante dei giaguari di peluche di Vivisector, ben prima di trovare una risposta.

Massimiliano Rovati

GIOC
COMPTON

■ Casa 1C Company ■ Sviluppatore Action Forms ■ Distributore Halfax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo € 19,99 ■ Età Consigliata 16+ ■ Internet www.vivisector-game.com index.php

► Sis. Minimo CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supp. PS, 3 GB su HD
► Sistema Consigliato CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB
► Multiplayer No

■ Si salva a piacere
■ È tradotto in italiano
■ Ha un sistema di evoluzione dell'eroe
■ Aspetto tecnico imbarazzante
■ Livelli poco ispirati
■ Niente Multiplayer

Livelli poco ispirati, nessuna originalità a un comparto tecnico superiore: Vivisector scompare sotto il peso della propria inutilità, in un panorama che offre soprattutto di qualità realmente soporifera. Se cercate un FPS stimolante, rivalgetevi altrove.

4½

GRAFICA 5 SONORO 6 GIOCABILITÀ 6 LONGEVITÀ 5 ARMI 5 DESIGN DELLE MAPPE 5

Il lavoro significa raccolti scarsi, ma anche la possibilità di passeggiare sui fiumi ghiacciati.

PER LA REGINA!

La componente militare non è stata rimossa dal gioco, bensì sensibilmente ridotta rispetto al ruolo primario che ricopriva in *The Settlers - L'Eredità del Re*. Con l'aumento di rango del personaggio (la promozione avviene raggiungendo alcuni obiettivi quali la produzione di certi tipi di beni, eccetera) egli potrà avere a sua disposizione una truppa di soldati che si occupi di tenere lontani i banditi e, al bisogno, attaccare gli edifici del nemico. Nelle partite in multiplayer, questa caratteristica è più accentuata rispetto alla normale campagna in singolo.



IN ITALIANO

La *Nezzer* di un Impero è stato tradotto in italiano per quanto riguarda testo sottotitoli, menu e manuale, ma non è presente il doppiaggio nella nostra lingua. Il testo a schermo, in certe occasioni, usa un carattere di dimensioni ridotte, che rende difficoltosa la lettura.

Il cavaliere è stato promosso al rango di scortista e viene testeggiato nella piazza cittadina.

GENERE: GESTIONALE/STRATEGICO

THE SETTLERS - LA NASCITA DI UN IMPERO

Il desiderio di colonizzazione di Blue Byte non si ferma proprio mai.

GLI ultimi due episodi della serie *The Settlers* ad aver raggiunto gli scaffali dei negozi hanno rappresentato eccezioni alla regola.

Parliamo dell'edizione commemorativa per il decimo anniversario di *The Settlers II*, che riproponeva un classico con grafica aggiornata, e di *L'Eredità del Re*, orientato verso una maggiore presenza della componente militare sin dalla prime battute di gioco.

Con *The Settlers - La Nascita di un Impero*, assistiamo all'auspicato ritorno alle origini della serie, che ponevano l'accento sulla gestione economica della colonia sotto molteplici punti di vista. Selezionando la modalità in singolo (che affianca quella multigiocatore via LAN o online) si ha modo di scegliere se affrontare una delle tante missioni predefinite disponibili, creare una partita personalizzata o intraprendere una Campagna. Nell'ultimo caso, si ricoprirà il ruolo di un sottoposto della regina scelto fra quelli disponibili, il cui numero aumenterà proseguendo nell'avventura.

La scelta del protagonista è essenziale per usufruire delle sue abilità speciali, che spaziano dalle capacità di guerriero a quelle di oratore (utili, per esempio, per riacclamare denaro durante il sermone in chiesa). Considerando

che ogni territorio presenta, di volta in volta, delle caratteristiche geografiche e atmosferiche diverse, una scelta ponderata del cavaliere si rivela parte integrante della strategia di gioco. Proprio per tenere alta la componente tattica, assisteremo al susseguirsi delle stagioni, caratteristica introdotta dal precedente *L'Eredità del Re*. Ciò fa sì che lo scenario cambi dinamicamente grazie a pioggia, sole

"Una scelta ponderata del cavaliere è essenziale per la strategia di gioco"

e neve: con il sopraggiungere del freddo, per esempio, il territorio diventa poco fertile, costringendo i coloni a utilizzare solo le scorte presenti nei magazzini, e i laghi si ghiacciano, permettendo il passaggio sulla superficie.

Per il resto, la struttura di base classica della serie *Settlers* è stata conservata più o meno interamente, garantendo la soddisfazione di tutti i fan del gioco e contando su



Con lo zoom avrete modo di seguire da vicino i degni coloni e di scoprire le esigenze.

IN ALTERNATIVA...

The Settlers - L'Eredità del Re, Feb 05, 711

Per chi desidera sviluppare maggiormente l'aspetto militare della colonizzazione, il precedente capitolo della serie è l'ideale. Lo allegriamo a quanto numero di game Budget.

Anno 1200, Naz 06, 7

Un interessante gestionale storico che segue le orme del precedente Anno 1503. Un gioco non imperdibile, ma dagli spunti interessanti.

un'impostazione collaudata e sicuramente vincente. A questo, si aggiungono una grafica dettagliata, delle buone animazioni e un aumento del livello di difficoltà sapientemente calibrato.

Nulla di rivoluzionaria sotto il sole, quindi, ma una gradita conferma dell'efficacia e dell'attualità della serie strategico-gestionale di Blue Byte, che cerca di rinnovarsi senza stravolgere troppo le fondamenta. Dopo "l'esperimento" *The Settlers - L'Eredità del Re*, la serie ha ripreso il cammino verso la "retta via", come auspicato dalla maggior parte dei suoi fan.

Elisa Leanza



■ Casa Ubisoft ■ Sviluppatore Blue Byte ■ Distributore Ubisoft ■ Telefono 02/486711 ■ Prezzo € 45 ■ Età Consigliata 12+ ■ Internet www.thesettlers.com

- > Sistema Minimo CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, DVD-ROM
- > Sistema Consigliato CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- > Multiplayer 4 giocatori, via LAN e su Internet

- Qualità grafica soddisfacente
- Interfaccia di gioco comoda
- Struttura collaudata ed efficace
- Mecanica spunti innovativi
- Multiplayer divertente ma nulla di più
- Missioni facilmente ripetitive

Emesimo ma efficace capitolo della serie *The Settlers*, che effettua un ritorno alle origini riproponendo una struttura di gioco più amministrativa e meno militare, per la gioia dei fan di vecchia data. Mantiene alcune novità di rilievo proposte recentemente.

GRAFICA 7 SONORO 7 GIOCABILITÀ 8 LONGEVITÀ 7 MULTIPLAYER 7 CAMPAGNA E MISSIONI 7

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

ANACAPRI: THE DREAM

Una raccolta di foto travestita da avventura grafica.



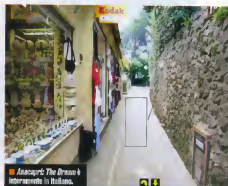
Grazie alla mappa, è facile orientarsi per i vicoli dell'isola.



SULLA carta, *Anacapri: The Dream* dovrebbe essere un'avventura grafica punta e clicca a schemere.

La struttura del gioco è molto semplice. Vestirete i panni di Nico, un esperto di civiltà antiche che si troverà coinvolto nella ricerca di un antico disco di ossidiana. Per venire a capo del mistero, dovrete esplorare l'isola di Capri, alla ricerca di indizi utili a risolvere i pochi enigmi presentati. Si tratta di sfide banali, visto che, la maggior parte delle volte, l'unica cosa che occorre fare è trovare la strada giusta per raggiungere determinati luoghi in cui sono nascosti oggetti chiave. Il problema è che, per spostarsi tra le ambientazioni, occorre attraversare un numero quasi infinito di scenari (che altro non sono se non normali fotografie), in cui non è prevista la minima interazione.

Anacapri: The Dream sembra la raccolta di foto



Anacapri: The Dream è interpretato in italiano.

di una vacanza, piuttosto che un gioco vero. Gli enigmi scarseggiano, la trama è solo accennata, i dialoghi con i personaggi presenti non sono interattivi e anche la gestione dell'inventario e degli oggetti trovati è priva di spessore.

Francesco Mozzanica



Info: Casa Adventure's Planet | Sviluppatore S & G software | Distributore Adventure's Planet
Supporto support@anacaprithedream.com | Prezzo € 24,90 | Età Consigliata N.D.
Internet: www.anacaprithedream.com

specifiche
minime

> Ss. Min. CPU 1 GHz, 256 RAM, Scheda 3D 64 MB, 7 GB HD
> Ss. Consigliato CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
> Multiplayer No

GRAFICA	N.C.
SONORO	6
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
ENIGMI	4
TRAMA	4

3

GENERE: SIMULAZIONE CICLISTICA

PRO CYCLING MANAGER 2007

Cyanide ignora le polemiche e parte con il Tour su PC.



Le tattiche di corsa sono molteplici e permettono evoluzioni spettacolari.



ANCHE quest'anno, Cyanide Studios propone con puntualità svizzera una nuova versione della simulazione ciclistica *Pro Cycling Manager*.

L'edizione 2007 presenta numeri di primissimo piano: si parla di 180 corse (tra cui il Tour de France e il Giro d'Italia), 520 tappe, 60 squadre ufficiali, un database con 1.500 ciclisti reali (anche se abbiamo notato qualche nome fittizio...) e le modalità di gioco della passata edizione. Abbiamo l'atteso l'uscita delle prime patch per giudicare *Pro Cycling Manager 2007* (nello specifico la seconda, la 1.0.2.0). Rispetto alla versione 2006, il motore 3D del gioco non ha subito particolari mutamenti (ci sono sempre le texture che scompaiono e un campionario di animazioni non propriamente esaltanti), mentre l'interfaccia appare chiara ed esauriente.

L'intelligenza Artificiale, che dovrebbe essere il fiore all'occhiello del 2007, appare migliorata



A parte il parlato, il gioco è completamente in italiano.

con comportamenti molto più umani. Per quanto riguarda il capitolo tecnico, è doveroso prepararsi a qualche rallentamento di troppo e agli inevitabili bug e crash delle passate edizioni. Il tutto, in attesa di una nuova patch e degli aggiornamenti della solida comunità di appassionati.

Raffaello Rusconi



Info: Casa Focus Home Interactive | Sviluppatore Cyanide Studios
Distributore Halifax | Telefono 02/413031 | Prezzo € 29,99
Età Consigliata 3+ | Internet: www.cycling-manager.it

specifiche
minime

> Ss. Min. CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD, DVD-ROM
> Sistema Consigliato CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM
> Multiplayer Internet, LAN

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	8
I.A.	6
REALISMO	6

6

GENERE: AZIONE

SURF'S UP: I RE DELLE ONDE

Pinguini alla ricerca dell'onda perfetta.



ANCHE *Surf's Up: I Re delle Onde* non transige alla regola che vuole i giochi prodotti su licenza afflitti da una cronica carenza di idee.

Vestirete i panni di uno dei numerosi personaggi presenti nel film originale, con l'obiettivo di diventare il più famoso pinguino surfista della storia. Per farlo, dovrete portare a termine una serie di gare in cui totalizzare punteggi elevati, utilizzando le onde come fossero half-pipe e chiudendo trick sempre più spettacolari. Un compito fin troppo semplice, visto che per compiere qualsiasi acrobazia basta premere un apposito pulsante.

Per vincere, però, non basta eseguire coreografie che mozzano, è necessario anche portare a termine alcuni compiti durante la gara, come passare attraverso una serie di porte dislocate lungo il percorso o raccogliere oggetti particolari. Il risultato è un gioco un po' banale, salvato da un



level design abbastanza ispirato, da una colonna sonora ben fatta e da una grafica piacevole. Un vero peccato: un pizzico di sfida in più avrebbe reso questo titolo divertente non solo per un bambino.

Francesco Mozzanica

GIOCHI
COMPUTER

info ■ Casa Ubisoft ■ Sviluppatore Ubisoft Montreal ■ Distributore Ubisoft
■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo € 20 ■ Età Consigliata 3+
■ Internet www.surfsupgame.com

■ Sis. Min. CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 6 GB HD, DVD-ROM
■ Sis. Consigliato CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
■ Multiplayer No

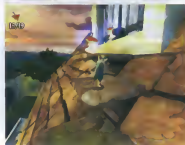
GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	5
CONTROLLI	6
LEVEL DESIGN	6

6

GENERE: PIATTAFORME

RATATOUILLE

Per un buon piatto ci vogliono idee nuove.



SALTA subito all'occhio che *Ratatouille* è l'ennesima produzione su licenza, adatta principalmente a un pubblico di giovanissimi. Si tratta, infatti, di un piattaforma 3D in cui si vestiranno i panni di Remy, l'ardimentoso topolino protagonista dell'omonimo film Pixar.

La struttura di gioco è articolata in una serie d'ambientazioni piene di piattaforme da raggiungere, reti da scalare e oggetti da raccogliere. Per farlo, bisognerà dimostrare delle buone doti di coordinazione, indispensabili per premere al momento giusto i pulsanti deputati all'azione, al salto e alla corsa. Il tutto è impreziosito dalla presenza di micro-livelli bonus, brevi e molto colorati, e di alcuni minigiochi. Mentre i primi prevedono l'esecuzione di numerose acrobazie, nei secondi l'unica cosa da fare è schiacciare a tempo i tasti direzionali.



Il risultato è abbastanza vario, ma fin troppo semplice (un giocatore esperto porterà a termine *Ratatouille* in un pomeriggio). La grafica si attesta su livelli discreti, grazie alla cura riservata alle ambientazioni e ai personaggi, e anche il sonoro risulta convincente, merito dell'ottimo doppiaggio. Discorso diverso per il sistema di controllo da tastiera, scomodo a causa della disposizione disordinata dei tasti: meglio utilizzare un joystick supportato.

Francesco Mozzanica

GIOCHI
COMPUTER

info ■ Casa THQ ■ Sviluppatore Heavy Iron Studios
■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo € 29,95
■ Età Consigliata 3+ ■ Internet www.thq.com

■ Sis. Min. CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD
■ Sistema Consigliato CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB
■ Multiplayer No

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
CONTROLLI	5
LEVEL DESIGN	7

6 1/2



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Giochiamo spendendo POCO

■ Casa: EA ■ Distributore: EA ■ Lingua: Italiano ■ Prezzo: € 14,90 ■ Provato sul: PS2 ■ 8/10

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

PER chi ha amato la trilogia dell'Anello, questi ultimi anni sono stati ricchi di stimoli, e non solo cinematografici. Sull'onda del successo riscosso dal

film di Peter Jackson, anche il panorama videoludico si è arricchito di titoli centrati sulle peripezie di Hobbit, Elfi e Nani guerrieri.

Tra questi, *Il Signore degli Anelli: Lo Bortaglia per la Terra di Mezzo II* è un ottimo strategico in tempo reale che permette al giocatore di rivivere gli epici scontri campali cui si fa menzione nel capolavoro di J.R.R. Tolkien. Per uscire vincitori, bisognerà costruire edifici, accumulare risorse, difendere i propri territori conquistandone di nuovi e, naturalmente, ingaggiare feroci battaglie.

A impreziosire il tutto ci pensa una divertente modalità di

gioco in multiplayer, con la quale sfidare altri guerrieri umani in incredibili battaglie all'ultimo sangue. Per aggiornare il gioco (patch 1.04), basta semplicemente avviare la modalità multiplayer utilizzando il proprio login di EA. Per trovare Mod e mappe aggiuntive, invece, è sufficiente collegarsi a uno dei tanti siti dedicati, come per esempio <http://bfme2.heavengames.com>.



■ Per avere la meglio sugli avversari, dovete elaborare delle tattiche di agguerrimento.



■ Casa: THQ ■ Distributore: Hobbiz ■ Lingua: Italiano ■ Prezzo: € 9,90 ■ Provato sul: PS2 ■ 8/10

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR

SE siete degli appassionati di miniature e aspettavate il momento giusto per cimentarvi con la loro controparte virtuale per eccellenza, l'edizione budget di

Warhammer 40.000: Dawn of War fa al caso vostro.

Non solo potrete personalizzare le vostre unità grazie all'ottimo editor, ma dovete anche guidare personalmente le truppe verso la vittoria finale. La struttura di gioco è improntata sulla strategia in tempo reale, visto che si prenderà il controllo di agguerriti eserciti futuristici, con l'obiettivo di ottenere il dominio globale. Per riuscirci, bisognerà anche occuparsi della gestione economica del proprio impero, puntando sulle due risorse principali del gioco: l'Energia e la Requisizione.

La longevità di *Dawn of War* è ulteriormente aumentata dalla possibilità di impegnarsi in sfide

online. Per la cronaca, va detto che, dal momento della sua uscita, Relic ha prodotto anche due espansioni ufficiali che non richiedono il gioco base per essere giustate. Queste ultime, però, non sono comprese nel prodotto in vendita nell'edizione budget. Presso il sito ufficiale www.dawnofwargame.com/homepage.php è disponibile l'ultima versione della patch (la 1.41).



■ Nel grafico futuro di "Warhammer", occorre aspettare attentamente la propria mossa.



ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

DDE

Athens 2004	€ 9,90
Busch Life	€ 9,90
Black & White	€ 9,90
Command & Conquer Generals	€ 9,90
Commandos 2	€ 9,90
Men of Courage	€ 9,90
Commandos 3	€ 9,90
Destination Berlin	€ 9,90
Conflict Desert Storm II	€ 9,90
Conflict Vietnam	€ 9,90
Constantine	€ 9,90
Cycling Manager 3	€ 9,90
Cycling Manager 5	€ 9,90
Deus Ex	€ 9,90
Deus Ex Invisible War	€ 9,90
Devastation	€ 9,90
Frontline Attack	€ 9,90
Gangsters 2	€ 9,90
Hitman 2	€ 9,90
Silent Assassin	€ 9,90
Imperial Glory	€ 9,90
Legacy of Kain: Defiance	€ 9,90
Medal of Honor: Allied Assault	€ 9,90
Operation Flashpoint: CWC	€ 9,90
Perimeter	€ 9,90
Prentorian	€ 9,90
Project IGI 2 Covert Strike	€ 9,90
Richard Burns Rally	€ 9,90
Scudetto 4 Stagione 03/04	€ 9,90
Shellshock Vietnam '67	€ 9,90
Thief: Deadly Shadows	€ 9,90
Tomb Raider	€ 9,90
The Angel of Darkness	€ 9,90
Virtual Skipper 2	€ 9,90
Virtual Skipper 3	€ 9,90

LEGENDA VOTI

- 1 Euro - Davvero mediocre
- 2 Euro - Appena sufficiente
- 3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
- 4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
- 5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo". A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

GIOC PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I PIÙ GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a G4C facciamo prove a giocare... Ecco i titoli da questo mese hanno appassionato la media particolare la redazione!



Ultima Online
G4C:Kawariki
"Tutto a pezzi a pezzi"



Crysis
BANDON.Neon
"Sono inviolabile e letale"



DEFCON
G4C:Hammer
"Difendere il Sud America"



World in Conflict
G4C:Petronio
"Consolidiamo tutte le posizioni"



Sega Rally Revo
G4C:Page
"Merito della mia Lancia!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) HALF-LIFE 2: **2004** **5.0**
Casa: Valve/EA Distributore: Half-life
Prova: Feb 07 **Metas** **5**
Truccati: **Nov 07** **Set 06**
Demo: **DVD Feb 05**

Half-Life 2, i primi due episodi della serie "a puntate", Portal e Team Fortress 2. In pratica, un pacchetto da non lasciarvi sfuggire!

SIMULATORI DI CALCIO

1) PRO EVOLUTION SOCCER 6
Casa: Konami Distributore: Half-life
Prova: Feb 07 **Metas** **5**
Truccati: **Nessuno**
Demo: **Nov 06**

È la migliore simulazione di calcio su PC, anche se questa edizione deve farsi perdonare una conversione frettolosa da console.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) ARMA: **ARMED ASSAULT**
Casa: SQS Games Distributore: Half-life
Prova: Feb 07 **Metas** **5**
Truccati: **Set 07**
Demo: **DVD Feb 07**

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e veicoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

SIMULATORI DI GUIDA

1) DIRT 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Metas** **5**
Truccati: **Nessuno**
Demo: **Set 06**

Il secondo capitolo della serie di Simbi mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalia. È LA simulazione di guida.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) EVOLUTION: **1999** **5.0**
Casa: Sega Distributore: Half-life
Prova: Feb 07 **Metas** **5**
Truccati: **Apr 07**
Demo: **DVD Dic 06/Nov 06**

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo da sola prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Metas** **5**
Truccati: **Mar 06**
Demo: **DVD Nov 05/Nov 07**

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, completo e aperto a Mod.

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3



1) WOLFENSTEIN 3D
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Truccati: **Nov 07** **Nov 06**
Un combattimento in fondo al mare, tra playerk, armi e inseguimenti inseguiti

1) DUKENUKEM 3D
Casa: Universal Distributore: Universal
Truccati: **Nov 07** **Nov 06**
Grande LA, e ammazzare hauer impagabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi

1) DOOM 3
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Truccati: **Nov 07** **Nov 06**
La specialità conveniente e una varietà di spunti inconfondibili da serie FPS se questi brani

1) VERTIC CHAMPIONS 2: **2004** **5.0**
Casa: EA Distributore: EA
Truccati: **Nov 07** **Nov 06**
La Champions League di EA, appena con meccaniche di gioco di FIFA 2007

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) KICK OFF 04
Casa: EA Distributore: EA
Truccati: **Nessuno** **DVD Nov 06**
La specialità conveniente e una varietà di spunti inconfondibili da serie FPS se questi brani

1) SENSIBLE SOCCER
Casa: EA Distributore: EA
Truccati: **Nessuno** **DVD Nov 06**
La Champions League di EA, appena con meccaniche di gioco di FIFA 2007

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battletech 2

1) MECHWARRIOR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) SPACE HULK
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) BATTLETECH 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) REVS
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) GRAND PRIX 1 & 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) TOCA 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) GP LEGENDS
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) STUNT CAR RACER
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) SUPERBIKE 2001
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia



1) MECHWARRIOR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) SPACE HULK
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) BATTLETECH 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) REVS
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) GRAND PRIX 1 & 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) TOCA 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) GP LEGENDS
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) STUNT CAR RACER
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) SUPERBIKE 2001
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia



1) NASCAR RACING 2003 SEASON
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) MECHWARRIOR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) SPACE HULK
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) BATTLETECH 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) REVS
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) GRAND PRIX 1 & 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) TOCA 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) GP LEGENDS
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) STUNT CAR RACER
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) SUPERBIKE 2001
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) WOLFENSTEIN 3D
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) DUKENUKEM 3D
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) DOOM 3
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) VERTIC CHAMPIONS 2: **2004** **5.0**
Casa: EA Distributore: EA
Truccati: **Nov 07** **Nov 06**
La Champions League di EA, appena con meccaniche di gioco di FIFA 2007

1) KICK OFF 04
Casa: EA Distributore: EA
Truccati: **Nessuno** **DVD Nov 06**
La specialità conveniente e una varietà di spunti inconfondibili da serie FPS se questi brani

1) SENSIBLE SOCCER
Casa: EA Distributore: EA
Truccati: **Nessuno** **DVD Nov 06**
La Champions League di EA, appena con meccaniche di gioco di FIFA 2007

1) MECHWARRIOR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) SPACE HULK
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) BATTLETECH 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) REVS
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) GRAND PRIX 1 & 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) TOCA 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) GP LEGENDS
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) STUNT CAR RACER
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

1) SUPERBIKE 2001
Casa: Atari Distributore: Atari
Truccati: **Nessuno** **DVD Apr 07**
La LA, il compagno di squadra è migliorato e la versione in stile modale ha un'altissima cartuccia

GESTIONALI

- 3) **Final Fantasy 3**
Casa: EA Distribution; Leader
Press: Funco
Trasformatore: Gio 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I San crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA al figlio.

ADVENTURE

- 3) **THE LONGEST JOURNEY**
Casa: FunCom Distribution; Ubisoft
Press: Next 01/Mar 07
Svolgimento: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

AZIONE/AVVENTURA

- 3) **PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME**
Casa: Ubisoft Distribution; Ubisoft
Press: Game 06/Mar 06
Trasformatore: Gio 05
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Impossibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Prince.

MMORPG

- 3) **WORLD OF WARCRAFT**
Casa: Blizzard Distribution; Sierra/Vivendi
Press: Next 05/Vit
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

GIOCHI DI RUOLO

- 3) **THE MAGES OF MORTALITY**
Casa: 2K Games Distribution; Take 1
Press: Next 05/Vit
Trasformatore: (CDDVD) Gio 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tanelor con la propria fantasia come unico limite.

GIOCHI SPORTIVI

- 3) **MADDEN NFL 2006**
Casa: EA Distribution; Leader
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'intelligenza Artificiale offre molte sfide.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

- 3) **BATTLEFIELD 2: MODS**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'intelligenza Artificiale offre molte sfide.

PIATTAFORME

- 3) **PHYSICARMA**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'intelligenza Artificiale offre molte sfide.

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'intelligenza Artificiale offre molte sfide.

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous



3) **SIMCITY 2**
Casa: Electronic Arts Distribution; Leader
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **CAESAR**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **POPOULUS**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **SIMCITY 2000**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **CAESAR 2**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **POPOULUS 2**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **SIMCITY 3000**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **CAESAR 3**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

3) **POPOULUS 3**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

3) **SIMCITY 4000**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

3) **CAESAR 4**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

3) **POPOULUS 4**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight



3) **ZORK**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **THE PAWN**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **ZAK MCKRACKEN**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **SAM & MAX**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **MONKEY ISLAND**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **GABRIEL KNIGHT**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **ZORK II**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **THE PAWN 2**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

3) **ZAK MCKRACKEN 2**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

3) **SAM & MAX 2**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

3) **MONKEY ISLAND 2**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

3) **GABRIEL KNIGHT 2**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous



3) **SIMCITY 2**
Casa: Electronic Arts Distribution; Leader
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **CAESAR**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **POPOULUS**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **SIMCITY 2000**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **CAESAR 2**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **POPOULUS 2**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **SIMCITY 3000**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno



3) **CAESAR 3**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

3) **POPOULUS 3**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

3) **SIMCITY 4000**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

3) **CAESAR 4**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

3) **POPOULUS 4**
Casa: EA Distribution; Half
Press: Gio 06/Mar 06
Trasformatore: Nessuno
Demo: Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

3) **principawtrem**

1. Principawtrem

2. Principawtrem

3. Principawtrem

4. Principawtrem

5. Principawtrem

6. Principawtrem

7. Principawtrem

8. Principawtrem

9. Principawtrem

10. Principawtrem

11. Principawtrem

12. Principawtrem

13. Principawtrem

14. Principawtrem

15. Principawtrem

16. Principawtrem

17. Principawtrem

18. Principawtrem

19. Principawtrem

20. Principawtrem

21. Principawtrem

22. Principawtrem

23. Principawtrem

24. Principawtrem

25. Principawtrem

26. Principawtrem

27. Principawtrem

28. Principawtrem

29. Principawtrem

30. Principawtrem

31. Principawtrem

32. Principawtrem

33. Principawtrem

34. Principawtrem

35. Principawtrem

36. Principawtrem

37. Principawtrem

38. Principawtrem

39. Principawtrem

40. Principawtrem

41. Principawtrem

42. Principawtrem

43. Principawtrem

44. Principawtrem

45. Principawtrem

46. Principawtrem

47. Principawtrem

48. Principawtrem

49. Principawtrem

50. Principawtrem

51. Principawtrem



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

Arena

Area Download

Mod News

Extended Play

Area Design

Web Report

COPPA FNAC EUROPEA

Anche FNAC, nota catena francese di negozi specializzata nella vendita di prodotti tecnologici, ha deciso di sostenere a modo suo la causa dell'eSport e ha dato vita alla prima Coppa FNAC Europea di gaming. Il torneo si è svolto contemporaneamente nei 7 Paesi europei dove FNAC è presente. Le fasi eliminatorie hanno avuto luogo in Belgio, Svizzera, Italia, Spagna, Grecia, Portogallo e Francia dal 12 settembre al 28 ottobre. Per la finale europea è stata scelta la sede FNAC di Roma, il 10 novembre 2007. Un'unica disciplina è stata eletta per questa prima edizione del torneo: *Pro Evolution Soccer 6* di Konami. Da ogni finale nazionale sono stati selezionati due finalisti (1° e 2° classificato) che si contenderanno il titolo europeo in un appassionante "girone all'italiana" conclusivo. Per dovere di cronaca, riporteremo i vincitori della coppa sul prossimo numero. Per chi volesse avere qualche informazione in più sulle gare in programma: www.fnacgame.it.

WCG 2007: Finali Italiane

CONCLUSE LE SELEZIONI PER LE "OLIMPIADI" DEI VIDEOGIOCHI

Dopo un'aspra "due giorni" in terra meneghina, sono emersi i nomi dei 19 finalisti che difenderanno i colori azzurri alle finali mondiali di Seattle.

I giocatori sono 19 per 10 specialità: la nazionale italiana di eSport non è mai stata così numerosa e costituisce una delle rappresentative più "folte" di tutto il pianeta. Gli azzurri sbarcheranno il 4 ottobre a Seattle e sfideranno i cyberatleti provenienti da ben 74 Paesi nel più importante evento di Pro Gaming del mondo.

Si è svolta dall'8 al 9 settembre scorsi, nella cornice del Bilocca Village di Milano, la fase finale del World Cyber Games italiani. Dal 2001, l'evento seleziona i giocatori della squadra nazionale che rappresenterà l'Italia alle finali mondiali del WCG, che quest'anno avranno luogo a Seattle. Tanto vale ricordarlo: i World Cyber Games (con GMG dedicherà un ampio spazio sul prossimo numero) rappresentano l'evento "eSportivo" più importante del mondo e possono considerarsi, a buon diritto, le vere e proprie "olimpiadi" dei videogiochi. A differenza delle olimpiadi, che si svolgono ogni due anni (nella doppia edizione, estiva e invernale), i WCG hanno luogo regolarmente, dal 2001 a oggi, con cadenza annuale. La selezione dei giocatori che andranno a comporre il nostro team nazionale avviene, dunque, ogni anno, in una serie di gare ambientate in una specifica location (quest'anno è toccato a Milano), qui possono accedere gli 8 migliori piazzamenti in



Oltre al campionato, i vincitori del WCG italiani si sono aggiudicati il biglietto per le finali mondiali di Seattle, dal 4 al 7 ottobre



classifica per ogni singola specialità di gara. Le specialità presenti ai WCG italiani, quest'anno, sono state 10 (ma a Seattle saranno 12: i nostri nazionali non gareggeranno in tutte le categorie), per un totale di 80 finalisti provenienti da ogni parte d'Italia.

A differenza di altre competizioni, che richiedono una serie di adempimenti burocratici e, spesso, anche il pagamento dei costi d'iscrizione (di solito coperti dagli sponsor, per i gamer professionisti), la qualificazione ai WCG è assolutamente libera e gratuita (o "quasi", come vedremo) e l'unico requisito indispensabile per prendervi parte è essere di nazionalità italiana. La classifica che definisce la possibilità d'accesso alle finali nazionali, infatti, viene calcolata sulla base dei piazzamenti ottenuti in una serie di tornei ("online" e "offline") ufficiali disputati durante

l'anno in tutta Italia, tornei cui chiunque può partecipare, salvo alcune sporadiche eccezioni, a costo nullo. I tornei online sono rigorosamente gratuiti, infatti, ma alcuni tornei "offline" valevoli per la classifica WCG possono richiedere il pagamento di una quota di adesione (per esempio l'Italian LAN Party, che ha un costo fisso di partecipazione, oppure i tornei organizzati negli Internet Cafe che possono richiedere un contributo per l'uso del PC).

Da quest'anno l'organizzazione dei WCG italiani è passata nelle mani di ProGaming Italia, la stessa società che cura l'organizzazione dei campionati italiani EPS per conto della Electronic Sports League. Daniel Schmidhofer, Amministratore Delegato della società, ne sembra entusiasta e ha dichiarato: "Cercheremo, con le unghie e con i denti, di portare a casa dal Grand Final di Seattle qualche

Ghirada Barcamp 2007

Anche il marchio Benetton a sostegno dell'e-Sport.

Dagli USA arriva, anche in Italia, il fenomeno del BarCamp, ovvero delle "conferenze/non-conferenze" che nascono dal desiderio delle persone di condividere passioni e informazioni in un ambiente aperto e libero. Ancora una volta, Internet ha dimostrato come, in pochissimo tempo, abitudini e stili di vita della società siano velocemente cambiati ed evoluti e come l'e-sport sia



diventato la nuova frontiera del videogiocatore online. Risale a questo è stato uno dei temi trattati al Ghirada BarCamp 2007, evento tenutosi a Treviso gli scorsi 22 e 23 settembre alla Ghirada, la Città dello Sport di Benetton. In tale sede, DCA (società italiana di "e-sport marketing") ha dato una dimostrazione pratica di cosa s'intende per e-sport, attraverso una postazione PC allestita con l'aiuto di alcuni sponsor. Un piccolo assaggio di online gaming, con minitornelli aperti a tutti (molti i gamer professionisti presenti, invitati dagli sponsor) per diffondere in modo semplice ed efficace, anche ai non addetti ai lavori, la cultura degli sport elettronici. L'iniziativa ha suscitato l'interesse di molti "BarCamper", ignari dell'esistenza di vere e proprie squadre di videogiocatori professionisti che si allenano per partecipare a campionati nazionali e internazionali. È l'ennesimo sintomo, se mai ce ne fosse stato bisogno, dell'enorme divario che ancora ci separa dagli standard europei.

Info: <http://barcamp.org/GhiradaBarcamp>

importantissimo risultato. Quella di quest'anno è una nazionale a tratti nuova, ha continuato il manager di ProGaming, "con molti volti inediti, ma è anche un team grintoso e con tantissima voglia di vincere. Abbiamo nella nostra rosa di gamer molto conosciuti a livello internazionale, possibili favoriti e outsider che, speriamo, daranno del filo da torcere ai colossi del netgaming mondiale".

Sarebbe impossibile riassumere, in così poco spazio, le emozioni e la spettacolarità di alcuni incontri che hanno animato le finali italiane. Ci limiteremo a ricordare la rosa dei "magnifici 19", con indicazione delle rispettive specialità e del team professionistico d'appartenenza, e a far loro, oltre ai complimenti da parte di tutta la redazione di GMC, anche i nostri migliori auguri per l'avventura americana "che li attende".

In bocca al lupo ragazzi!

Paolo Cupola

Risultati

Age of Empires 3: The WarChiefs

- 1) Giuseppe "FrAnCio" Franciolapillo - Flame
- 2) Luca "Xoge" Del Greco - TGP

Command & Conquer 3:

Tiberium Wars

- 1) Paolo "Beta" Crispino - INF
- 2) Enrico "Hountspsy" Aurora - INF

FIFA Soccer 07

- 1) Alessandro "Alexbrandon" Brandi - n1ce
- 2) Corrado "Lupin" Morenno - n1ce

Need for Speed: Carbon

- 1) Daniele "Rozer" De Marco - Quid
- 2) Luigi "CoesarTFT" Maio - Quid

StarCraft: Brood War

- 1) Corlo "Cloud" Giannocco - INF
- 2) Lorenzo "Fire" Benedetti - TM

Warcraft 3: The Frozen Throne

- 1) Massimo "DeViMoZ" Zuffelli - iES
- 2) Giacomo "WarRior" Ambrasi - Impact

Dead or Alive 4

- 1) Mauro "Draiden" De Biosio - iES

Project Gotham Racing 3

- 1) Marcello "CTU Mor90" De Martino - JBR

Carom3D

- 1) Valerio "Duccio" Affuso

Teams of War

- 1) GEAR IMPACT composto da:
Poco "oNFe" Capua (TL)
Alessandro "OraK" Cristini
Lopo "Lord R" Motteoni
Marco "Mark21" Scalici
Luca "ENDLeSs" De Felice

Sito di riferimento:

www.wcg-italy.com

Mondo gaming

AGGIORNAMENTI E RISULTATI DAL MONDO DELL'ESPORT

EPS V: ERRATA CORRIGE!

Sul numero scorso, avevamo dato la notizia dell'inizio della nuova stagione (Invernale) del Campionato italiano di Serie A 2007 di ProGaming, le Electronic Pro Series V. Nel frattempo, gli organizzatori dell'ESI (Electronic Sports League) hanno ufficializzato il calendario degli eventi, rettificando alcune anticipazioni in merito ai luoghi in cui avranno luogo le gare più importanti di quest'edizione delle EPS Italiane. Il campionato è iniziato ufficialmente lunedì 8 ottobre e si concluderà domenica 13 gennaio. Contrariamente a quanto avete letto, la prima tappa degli Intel Friday Night Game non si è tenuta a Roma, ma ha avuto luogo venerdì 19 ottobre a Milano (Location, questa, assolutamente inedita per quanto riguarda le EPS). Diversamente da quanto avevamo preannunciato, perciò, Milano non ospiterà le finali delle EPS invernali che, invece, avranno luogo come ormai di consueto, nella cornice dell'avveniristico TIS Innovation Park, a Bolzano, dall'11 al 13 gennaio. Le altre due tappe toccano Lucca (venerdì 2 novembre) e Napoli (venerdì 7 dicembre). Una nuova regola riguarda, dalla stagione in corso, proprio gli IFNG: da quest'anno, infatti, ogni team/player dovrà comunicare obbligatoriamente la disponibilità a partecipare a 2 delle 3 tappe elencate (nelle EPS precedenti era prevista l'obbligatorietà a partecipare a un solo Intel Friday Night Game). La nuova regola, che comporta oneri organizzativi ed economici non indifferenti per i team, è stata accolta con disappunto da parte di giocatori e manager.

XY COPPA EUROPEA PER CLAM: I RISULTATI

Vi avevamo promesso i risultati della quindicesima coppa europea per team che, ricordiamo, si è svolta a Enschede (Olanda) l'8 e il 9 settembre scorsi. Come ricorderete, nessun team italiano è riuscito a qualificarsi per alcuna delle tre specialità di gara. Vediamo come è andata. Prevedibile vittoria casalinga, per Worcraft III, del ventunenne olandese Manuel "Grubby" Schenkhuizen (che gioca nel fortissimo team inglese "Four Kings" ed era dato per favorito in questa specialità); la corona fridata di Call of Duty 2 è andata al team internazionale (comprende giocatori provenienti da ben 13 Paesi, tra cui, curiosamente, San Marino) "TeK-9", mentre l'ambito titolo europeo di CounterStrike è stato appannaggio dei favoriti della vigilia: i danesi del "Team Nao". A quando un clan italiano sul podio?



Mod per rFactor

PORSCHE FABCAR CHALLENGE 1.3

Una Porsche in incognito!

- **Sviluppatori:** Restful, Progetti
- **Generi:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 104 MB
- **Internet:** www.megaupload.com/v/?d=CLLSK6A0

IL Mod Porsche Fabcar Challenge per rFactor riproduce alcuni modelli di Porsche particolari, che pochissimi di voi conosceranno: stiamo parlando delle celebri Fabcar.

Si tratta di un prototipo derivato dalla storica Porsche 962, creato per limitare i costi di manutenzione, ma non per questo meno veloce ed emozionante. I modelli delle vetture di Porsche Fabcar Challenge sono molto buoni e riproducono

INSTALLAZIONE

- 1 Scaricate il pacchetto aggiuntivo www.megaupload.com/v/?d=CLLSK6A0
- 2 Aprite il pacchetto, andate nella cartella **INSTALLER**, fate doppio clic sull'eseguibile e seguite le istruzioni!

- L'abitacolo è veramente emozionante.



fedelmente le controparti reali, così come tutti i particolari sono stati creati con estrema cura, passando per i cerchi, gli scarichi e la carrozzeria. Una menzione particolare la merita l'abitacolo, inizialmente concepito per un prodotto commerciale, che si dimostra - senza ombra di dubbio - il più bello di tutto il panorama di rFactor.

Con questo aggiornamento sono state inserite le skin dei prototipi che hanno corso realmente negli Anni '80/'90. Certo, gareggiare con la skin di una Mazda 787B su una Fabcar non è proprio il massimo, ma i realizzatori delle livree (italiani) hanno dovuto ripiegare su questo Mod, realizzando dei modelli di ottima fattura. Nel menu degli upgrade della vettura potrete scegliere degli aggiornamenti, fra cui un motore più potente, un display dei contagiri perfezionato e la copertura del motore.

Una volta acceso il motore, si noterà subito una certa familiarità con un altro Mod famosissimo. I suoni, infatti, sono quelli del PCC 1.2 opportunamente remixati per ottenerne un rombo consono alle Fabcar reali e bisogna dire che il risultato è apprezzabile. Nei primi giri di pista si ha la sensazione di guidare una vettura velocissima e attaccata a terra, forse anche troppo, ma

prendendo confidenza e arrivando al limite di aderenza dell'auto, tutto si fa più difficile e interessante.

La quattroruote comincia a sbandare e a perdere la traiettoria impostata e vi starà alla vostra bravura riprenderla in mano. E dovrete essere veramente molto capaci, perché la tendenza ai testacoda è elevata.

La fisica è basata su dati reali, presi dai meccanici di un team che corre attualmente, e bisogna dire che rispetta abbastanza bene il comportamento di un prototipo molto estremo, con una facilità di guida apprezzabile a basse e medie velocità e con una difficoltà marcata quando si raggiunge il limite della vettura.

Le sensazioni al volante, però, non sono perfette e non è facile capire quando la vostra auto inizia a sdraiarsi oppure a scomporsi. Per avere una buona sensibilità, è necessaria una massiccia dose di allenamento, che, se da un lato farà piacere agli appassionati, può scoraggiare i neofiti.



Questo aggiornamento ha migliorato tanti piccoli aspetti di un Mod ora più appetibile e accurato. Ma non è ancora un capolavoro.

Arena

Area Download

Mod News

Extended Play

Area Design

Web Report

FreeWare

POLYCHROMATIC FUNK MONKEY

Funky puzzle Anni '70!

Sviluppatore: Farbus
Genere: Platform/uzzle
Dimensioni: 3 MB
Internet: www.farbus.org/games.html

IN questo platform dovete avventurarsi per dei livelli che sembrano progettati da qualcuno arrivato direttamente dagli Anni '70.

Dopo aver raccolto dei blocchi colorati, bisognerà piazzarli in modo da raggiungere i 10 telefunker (teletrasporti) presenti in ogni livello. Le posizioni dei blocchi vengono generate casualmente, quindi le partite non sono mai ripetitive.

VALUTAZIONE
 ★★★★★

Un passatempo divertente, anche se la grafica anni Settanta potrà non piacere a tutti. È infinitamente riproducibile.

INSTALLAZIONE

- 1 Trovate il pacchetto <http://files.filefront.com/> FirstContact/7957538/ MainInfo.html
- 2 Cliccate sul file EXPIInstall.exe
- 3 Copiate la cartella **PARTICLES** nella cartella FarCryEditor, sovrascrivendo quella precedente
- 4 Cliccate sul file FirstContact Setup.exe per installare il Mod



Piazzare con acume i blocchi colorati è l'unico modo per riuscire a completare ogni livello, peraltro generato casualmente.

Mod per X3: Reunion

X3: XTENDED

L'universo è appena diventato più grande!

INSTALLAZIONE

- 1 Assicurarsi di avere la versione più recente di X3 (2.0.02) e di non avere altri Mod installati
- 2 Scaricate il pacchetto da <http://dl5.egosoft.com/XTM7a.rar> e gli script da <http://dl5.egosoft.com/XtendedModScripts-V0.71b-28.05.2007.spk>
- 3 Aprite il file .rar e copiate i contenuti nella cartella di X3, facendo attenzione di non avere file .cat e .dat con una numerazione superiore a 10. In caso contrario, rinominate i file del Mod assegnando loro il numero più alto
- 4 Scaricate e Installate Cycrows Installer da www.xpluginmanager.co.uk
- 5 Lanciate Cycrows Installer, selezionate lo script pack e installatelo

Sviluppatore: Egosoft
Genere: Strategico spaziale
Dimensioni: 337 MB
Internet: <http://mods.mexidile.com/v7932/first-contact-vlanefoli/>

AD alcuni giocatori, anche il vasto universo di X3 va stretto. Il Mod X3: Xtended lo espande con qualcosa come 80 navi, 90 settori (tra cui il nostro Sistema Solare), una razza e tutta una serie di cambiamenti che d si potrebbe aspettare da un add on ufficiale.

Con Xtended vi converrà iniziare una nuova partita: se caricherete una di quelle vecchie, il Mod espanderà tutto tranne i settori e vi troverete in un universo zeppo di nemici. Per informazioni più approfondite sull'installazione, date un'occhiata qui: snipurl.com/x3uni.



La splendore dello spazio infinito, ora "più infinito" di prima.

VALUTAZIONE
 ★★★★★
 Un Mod che assomiglia più a un'espansione vera e propria, vista la quantità di aggiunte e di miglioramenti introdotti.

Area

Area Download

Mod News

Extended Play

Area Design

Web Report

Multiplayer

MA CHE BELLO COLLABORARE!

I migliori Mod per giocare co-op in multiplayer.

CON *Unreal Tournament 3, Haze e Left 4 Dead* che si affacciano all'orizzonte, è facile intuire che, nel futuro prossimo, la modalità cooperativa rappresenti un fenomeno in ascesa.

I titoli menzionati, infatti, danno tutti modo ai giocatori umani di combattere insieme contro i cattivi fin dall'installazione. E infatti, sono nati Mod

che creano modalità co-op per *Half-Life 2*, *Unreal Tournament 2004*, *Doom 3*, *Half-Life* e *F.E.A.R.*, perché i giocatori hanno scoperto molto tempo fa che affrontare i mostri insieme era molto più divertente che farlo da soli. In attesa delle prossime esaltanti uscite, vi proponiamo una serie di Mod per i blockbuster di oggi: alcuni convertono il

gioco base perché quello è lo scopo, mentre altri lo fanno quasi per caso, ma tutti aggiungono una componente multiplayer a esperienze videoludiche che sono generalmente in solitario. Ricordate: è sempre meglio salvare il mondo in compagnia e non è mai stato così divertente come quando si fraggano i cattivi!

OPEN CO-OP

● **Gioco:** *Doom 3*
● **Web:** www.d3opencoop.com



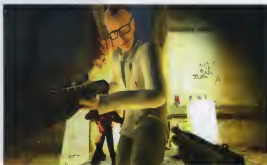
Con la modalità single player di *Doom 3* è difficile godersi appieno il gioco: questo Mod, invece lo rende estremamente divertente. Si gioca con un numero massimo di quattro marine e il modo migliore di sfruttarlo è tenerne due come fan, facendo portare loro le torce, mentre gli altri due si divertono a fragare tutto ciò che si muove. Non dimenticate di scambiare compiti, di quando in quando, altrimenti prevediamo partite molto corte. Il Mod funziona meglio, rispetto alla modalità single player, semplicemente perché i trucchetti che usa *Doom 3* (come far comparire i mostri direttamente alle spalle del giocatore) risultano meno efficaci, con una squadra di marine che tiene d'occhio più direzioni. Si può giocare in mappe multiplayer zepee di bot, ma anche seguendo la trama della modalità single player.

ALIEN SWARM

● **Gioco:** *UT 2004*
● **Web:** www.blackcatgames.com/swarm



Questa è una conversione totale e trasforma *Unreal Tournament 2004* in uno sparafutto in cui una squadra deve farsi strada attraverso una stazione planetaria abbandonata. L'atmosfera ricorda quella di *Doom 3*, in cui è necessario esplorare con la torcia tutti gli angoli bui ed essere sempre pronti a sparare. Meglio tenere unita la squadra, perché non mancheranno i momenti classici in cui dovrete resistere a cariche interminabili di alieni. Le armi aggiuntive, come le torrette a ricerca di calore, i lanciainfiamme e le granate lo rendono ancora più adatto alla modalità cooperativa.



GARRY'S MOD

● **Gioco:** *Half-Life 2*
● **Web:** www.garrysmod.com

Sia la versione a pagamento di *Garry's Mod*, sia la 9.0.4, che è gratuita, consentono di giocare con le mappe originali di *Half-Life 2* sul server. Basta semplicemente avviare un server LAN e selezionare una delle mappe di HL 2 dalla lista, e il gioco è fatto. In questo modo, potrete iniziare a combattere in modalità cooperativa contro tutti i mostri piazzati strategicamente dai ragazzi di Valve, con il bonus di riuscire a utilizzare tutte le risorse del *Garry's Mod* per piazzare insidiose trappole. L'unico problema è che i livelli non sono collegati, come in modalità single player, e l'unica soluzione è quella di caricare manualmente la successiva mappa del gioco. Se vi interessa qualcosa che sia strutturato in maniera più continua, potete dare un'occhiata anche ad altri Mod (in particolare *Follow Freeman* e *Synergy*, che offrono anche nuove modalità e un diverso uso dei mezzi), ma prima vi consigliamo GMod: non lo lascerete più.



SVEN CO-OP

● **Gioco:** *Half-Life*
● **Web:** www.sven-coop.com

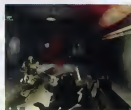
Si potrebbe definire il papà di tutti i Mod cooperativi e ormai comincia a mostrare i segni del tempo. Si tratta di un gioco a sé stante che permette di avventurarsi, in compagnia di amici, attraverso l'intera campagna single player di *Half-Life*; inoltre, offre un sacco di mappe e di ulteriori Mod creati dalla comunità che vi si è creata attorno. È strano parlare del "Mod di uno stesso Mod", ma si tratta del prodotto meglio sviluppato e più differenziato tra quelli di questa pagina, in grado di offrire situazioni di gioco tra le più disparate: a partire dalla sparatoria senza troppi fronzoli, fino ad arrivare a compilate mappe piene di puzzle.



CO-OP WARFARE

● **Gioco:** *F.E.A.R.*
● **Web:** coopwarfare.fearmaps.com

In questo caso, più che di un Mod vero e proprio, si tratta di un "arrangiamento" della modalità multigiocatore di *F.E.A.R.* Se cercate scontri in cooperativa al rallentatore, vi conviene guardare da un'altra parte. La versione attuale (la 0.6 per la cronaca) vi permette di combattere insieme agli amici contro i bot, mentre quelle precedenti offrivano anche la possibilità di affrontare in cooperativa la campagna originariamente prevista per il giocatore singolo. Co-op Warfare funziona anche con *F.E.A.R. Combat*, la componente multiplayer gratuita di *F.E.A.R.* (www.joinfear.com)



Mod per Half-Life 2

NIGHTMARE HOUSE 2

Cosa succede quando Half-Life 2 incontra il cinema horror?

- **Sviluppatore:** Nati
- **Genere:** FPS
- **Gioco richiesto:** Half-Life 2
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** <http://nati2.warcraftstud.com>

CON un occhio ai grandi classici del cinema horror, due programmatori americani avevano sviluppato, nel 2005, un interessante Mod dal nome evocativo. *Nightmare House*, nonostante una trama piuttosto debole e un level design poco ispirato, si rivelò un buon successo a livello di download e d'interesse da parte della comunità.

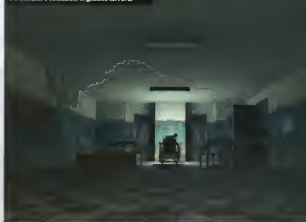
A quasi due anni di distanza dal primo episodio, è in arrivo un seguito che promette di esaltarne l'atmosfera cupa e ricca di mistero e di correggerne le tante imperfezioni a livello tecnico. Il giocatore controllerà un ragazzo che, suo malgrado, si

risveglierà rinchiuso in un manicomio dai tratti gotici e apparentemente abbandonato. La porta della cella appare sigillata, quando improvvisamente si apre e inizia così la peregrinazione attraverso l'inferno.

Per rendere l'esperienza di gioco ancora più coinvolgente, gli sviluppatori stanno considerando varie soluzioni, quali la possibilità di aggiungere una barra di sanità mentale che scenderà progressivamente in base agli incontri e alle cose che il protagonista farà e vedrà. Allo stato attuale dei lavori, *Nightmare House* promette di mescolare enigmi che sfrutteranno l'eccezionale motore fisico di *Half-Life 2*, e fasi di gioco più "action" con combattimenti contro le strane figure che si aggirano per i corridoi del manicomio. L'uscita del Mod è prevista per fine anno.



- Le ambientazioni di *Nightmare House* riescono a trasmettere sensazioni di genuine terrore.



MMOG gratuito

INFINITY: THE QUEST FOR EARTH

Lo spazio non ha confini, nemmeno sui nostri PC...

- **Sviluppatore:** Freespace
- **Genere:** MMOG
- **Gioco richiesto:** Nessuno
- **Percentuale di completamento:** 100%
- **Internet:** www.infinity-universe.com

IL gioco *Freespace* ha proposto una simulazione spaziale in un universo ben definito, lasciando all'utente la libertà di imporre il proprio stile.

Infinity: The Quest for Earth si pone come successore ideale del titolo interplay, mettendo a disposizione del giocatore un universo persistente in continua evoluzione, che conta già, allo stadio attuale di lavorazione, centinaia di pianeti. La giocabilità si preannuncia estremamente flessibile: non esistono, infatti, restrizioni dovute all'appartenenza a una determinata classe, non esistono

abilità uniche che ne precludono altre, l'evoluzione del proprio avatar procederà in maniera estremamente lineare e sarà il giocatore a scegliere quale strada seguire. I combattimenti avvengono in tempo reale e sono determinati esclusivamente dall'abilità dell'utente.

Oltre a quella di "colonizzatore di pianeti", saranno disponibili altre carriere: il mercante, per esempio, sarà libero di viaggiare per tutta la galassia e di accedere anche ai pianeti proibiti ai colonizzatori per vendere la propria merce; i cacciatori di taglie, invece, avranno a disposizione una lunga serie di quest esclusive. *Infinity: The Quest for Earth* dovrebbe uscire nei primi mesi del 2008 gratuitamente, anche se molti contenuti extra potrebbero essere disponibili a pagamento successivamente.



- La qualità dei modelli delle astronavi spaziali sembra convincente.

Arena

Area Download

Mod News

Extended Play

Area Design

Web Report

GENERE: FPS

Rigiocato per voi

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

I "Fantasmi" continuano a combattere sulla Rete, ma non hanno ancora vinto.



■ Il numero delle "classi" di soldato tra cui scegliere varia tra tre e cinque, in base al tipo di mappa.



■ La modalità Recon vs. Assault vede un team impegnato a difendere delle batterie antiaeree dall'attacco degli avversari.

CONVERSAZIONI COORDINATE

Vallo di 3 (questi tre) è il software VoIP che permette a un gruppo di giocatori di comunicare verbalmente tra loro, come in una chat privata, attraverso il microfono del PC. Il pacchetto d'installazione è contenuto nel DVD del gioco e richiede, per registrarsi, un indirizzo e-mail valido. Teamspeak è molto popolare tra gli utenti che popolano i giochi online, ma nella nostra esperienza dal server di GRAW 2 abbiamo incontrato pochi team che si avvalevano di tale opportunità - un fatto strano considerando che, come abbiamo scritto, la coordinazione in questo sparattutto tattico è fondamentale.

■ Casa: Ubisoft
 ■ Sviluppatore: GRIN
 ■ Distributore: Ubisoft
 ■ Provato sui: App. 07.9
 ■ Multiplayer: LAN, Internet
 ■ Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 2.0, Banda Larga
 ■ Internet: <http://http://ghostrecon.ubisoft.com/gra2/>

IL punto di forza della serie *Ghost Recon Advanced Warfighter* è sempre stata l'attenzione per il realismo e la verosimiglianza degli scontri tattici tra la squadra d'élite dei "Ghost" e i loro avversari in varie regioni del tribolato mondo moderno.

Le stesse qualità hanno caratterizzato la modalità multiplayer dei giochi, e *GRAW 2* ne continua la tradizione con scontri brevi e cruenti, e maggiore necessità di coordinazione tra i membri della squadra rispetto ad altri sparattutto. Inoltre, il multiplayer consente di affrontare la campagna principale cooperando con degli amici in Rete, rivisitando gli scenari affrontati in single player ma con compagni gestiti da altri partecipanti in carne e ossa.

GRAW 2 presenta le tradizionali modalità di Deathmatch, Team Deathmatch e King of the Hill, ma ne introduce anche una nuova chiamata *Recon vs. Assault* (letteralmente "Ricognizione contro Assalto"), che vede

i Ghost impegnati in una difficile azione contro i ribelli: in questi scontri fino a 24 giocatori, divisi in due squadre, devono rispettivamente distruggere e difendere tre batterie antiaeree. Pregi e difetti dei due schermati sono "asimmetrici": i Ghost, che vestono i panni degli attaccanti, sono in grado di "marcare" elettronicamente la posizione dei nemici avvistati, così che tutti i membri della squadra sono informati della loro posizione; un Ghost munito di equipaggiamento particolare può addirittura individuare i nemici che si trovano oltre un ostacolo grazie a un sofisticato rilevatore di battito cardiaco. In compenso, se vengono uccisi non ritornano in gioco finché non è stata distrutta almeno una batteria.

I ribelli che restano sul terreno, invece, rientrano a intervalli regolari e, complessivamente, sono in grado di sviluppare un volume di fuoco superiore. Oltre a ciò, anche loro schierano un soldato speciale capace di disturbare le comunicazioni nemiche, "eliminando" così il mardio elettronico posto sugli alleati avvistati (sempre che si trovi in prossimità del compagno). Ciò simula in modo efficace il tradizionale scontro tra qualità (e tecnologia) contro quantità. Il risultato è, con due squadre di giocatori preparati, una terribile "partita a scacchi", in cui saper

"Un buon complemento alla campagna single player, ma poco più"

manovrare i propri uomini sulla mappa diventa fondamentale. Così, *GRAW 2* propone un'esperienza complessivamente più "tattica" e meno frenetica rispetto a titoli simili, quali la serie *Battlefield* di EA. Ciò non ci ha impedito di provare una fastidiosa sensazione di "già visto", mentre percorrevamo le mappe a tinte calde del confine Messico/Statii Uniti. Con tutti i buoni sparattutto online a disposizione, la nostra scelta tra quelli che fanno del realismo la propria bandiera ricadrebbe ancora su *Red Orchestra* di Tripwire.

Il multiplayer di *GRAW 2* si rivela, così, un buon complemento all'ottima campagna per giocatore singolo, ma poco più.



La modalità Recon vs. Assault è una delle innovazioni più stimolanti tra gli sparattutto online. Per il resto, *GRAW 2* non si distingue molto dal predecessore, in multiplayer.

Aggiungi un impero spaziale a GALACTIC CIVILIZATIONS II

GalCivII è in grado di offrire giorni e giorni di impegnato divertimento. Ma se le razze disponibili non vi bastassero più e volette creare un Impero completamente personalizzato? Vi spieghiamo noi come fare...

QUANTO CI SI IMPIEGAR

Livello di difficoltà: Facile

Tempo di completamento: 1 ora

COSA SERVE

■ Una copia di *Galactic Civilizations II: Lords of the Skies*. Gli strumenti necessari sono inclusi nel gioco.

■ Un editor di immagini, come Adobe Photoshop o MS Paint, per creare le skin da applicare al vostro Mod personale.

■ Una connessione Internet per condividere le vostre creazioni e usare quelle degli altri come base su cui lavorare, e per consultare la sezione di Wikipedia dedicata a GalCivII.

RISORSE

■ Un'utilissima fonte di informazioni sul gioco, sulle tattiche e strategie da usare, sui Mod già disponibili (in inglese):

<http://galciv.wikia.com>

■ Per scaricare Mod di ogni tipo, da singole razze a una conversione completa ispirata ai "Transformers" (in inglese):

<http://library.galciv2.com/index.aspx>



GIOCARE A FONDO

1 Con un gioco talmente grande e complesso, è molto importante capire bene come si incaricano le diverse componenti, come si comporta la I.A. e, soprattutto, ciò che vi interessa di più. Inoltre, visto che la maggior parte degli strumenti di editing è all'interno del gioco, avrete bisogno di una partita salvata in cui l'impero che vi aggrada di più, dal punto di vista estetico, abbia sbloccato gli scafi e le componenti che vi servono.



TROVARE GLI STRUMENTI NECESSARI

2 Avviate una nuova partita e cliccate per superare le prime schermate, fino ad arrivare alla prima opzione che vi interessa: la scelta della razza. Selezionate **Custom Civilization** per far apparire le opzioni a noi utili. Per creare una civiltà completamente nuova, però, sarà necessario uscire da questa schermata e avanzare fino a quella per la selezione dell'avversario (**Choose Opponent**). Cliccate su **Create New Opponent** per sbloccare gli strumenti.



DECIDERE CHE CIVILTÀ CREARE

3 Creeremo una nuova civiltà basandoci sulla cospirazione della Majestic-12. Nella nostra storia, l'astronave aliena che si schiantò a Roswell fornì al governo USA delle componenti tecnologiche: queste vennero studiate da Vannevar Bush e dal suo team di scienziati che, dopo averne scoperto i segreti, li usarono per lasciare la Terra in cerca di illuminazione. Ora, il cervello di Bush è tornato sul nostro pianeta per vendicarsi della figura che gli abbiamo fatto fare alla fine di *Deus Ex: IW*.



COME DARE UNA FACCIA AL NEMICO

4 Ogni razza ha bisogno di un ritratto e di un'icona. I file necessari sono in formato .PNG nella cartella **gfx\race** all'interno della cartella di installazione di GalCivII. Aprite l'editor di immagini e create una di dimensioni 256x256 (pixel). Noi abbiamo usato una vecchia foto: copiatela nell'immagine che avete creato e salvatela col nome **RaceImage60.png**. Attenzione: il numero deve essere il più alto tra quelli presenti nella cartella. Per il logo, ne utilizzeremo uno preimpostato.



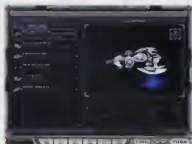
DETTAGLI E PERSONALITÀ

5 Tornate all'opzione di personalizzazione e selezionate l'immagine appena creata. Compilate il resto della schermata inserendo i dettagli: nome della razza, del capo e del pianeta d'origine. Passate alla scheda **Personality**: dovreste scegliere il comportamento della nuova civiltà e, al posto di selezionare una caratteristica, dovreste scegliere una tipologia aliena contro cui combattere. Faremo comportare la nuova razza come gli Yor.



ABILITÀ E TECNOLOGIA

6 I Majestic-12 saranno concentrati sullo spionaggio e sulla guerra segreta, quindi daremo loro senso e diplomazia. La loro abilità speciale (**Special Ability**) sarà "Super Manipulation", mentre per quanto riguarda la politica (**Politics**) li classificheremo come **Technologists** (tecnologi). Diamo loro anche delle tecnologie in questo senso, come il traduttore universale (**Universal Translator**), a scapito di **Space Militarization** (militarizzazione spaziale).



PROGETTARE LA FLOTTA

7 Cliccate sulla scheda **Appearance** e scegliete lo stile base del vostro esercito. Cliccate su **Save**, quindi tornate al menu principale. Caricate una partita salvata in cui impiegate lo stesso stile grafico e in cui siano già riloccate le astronavi con cui volete giocare. Aprite l'editor di astronavi (**Ship Editor**) come se dovete creare un nuovo progetto, oppure caricate uno vecchio, nel caso abbiate già costruito la vostra astronave preferita.



I TOCCHI FINALI

9 Tornate alla schermata dell'editor e cliccate sul pulsante **Create Custom Ship Style**. Verrà visualizzata una schermata in cui troverete, a sinistra, la serie di astronavi disponibili e, a destra, i nuovi template che avete appena creato. Rimpiazzate ogni astronave col vostro modello. Nella schermata principale, date il tocco finale selezionando i colori dei mezzi e scrivendo una descrizione. Cliccate nuovamente su **Save** e la vostra nuova specie si unirà alla "frotteliana" galassia.



SPORCARSI LE MANI

11 Se volete impegnarvi sul serio, la strada è spianata dalla sistemazione di file e cartelle pensata dai programmatori. Tutti i file che fanno funzionare il gioco sono in formato XML nella cartella principale. In quella **English** troverete tutti i testi, mentre in quella **Campaigns** ci saranno i file relativi alle campagne. Assicuratevi di fare sempre prima una copia di backup dei file che editate e non toccate nulla nella cartella **Metaverse**, altrimenti verrete bollati come imbroglioni.



CREAZIONE DEI MODELLI BASE

8 Cominciate con uno scafo base e attaccateci tutto ciò che pensate vi serva. Il progetto delle navi è un fatto puramente estetico. È meglio avere in anticipo un'idea di ciò che volete, però, giusto per creare mezzi con uno stile coerente. Quando siete felici della creazione, cliccate su **Save**, date un nome al progetto e assicuratevi di aver spuntato la casella **Also Add This Design To Templates**.



MOD, IL PASSO SUCCESSIVO

10 Potete anche raggruppare i file creati e trasformare il vostro lavoro in un Mod. Ci vogliono anche filmati, immagini ed elementi di gioco nuovi, come le astronavi. Se pensate in grande, potete creare addirittura nuove campagne. Tutti i file sono modificabili: scaricando da Internet i Mod degli altri, potrete capire come cambiare le diverse parti di programma e farvi un'idea precisa di come cominciare.



GIOCARCI A FONDO

12 E così si chiude il cerchio... Dovete giocare molto per capire come si comporti la vostra nuova civiltà. La **LA**, di **GoCiv** è ottima, ma ci metterete del tempo per vedere se i vostri pargoli riusciranno a sfruttare o meno le proprie potenzialità, o se si faranno mettere sotto anche da dei ciccici pacifisti. È ricordate che c'è un termine per definire chi usa il sistema di editing per riempire l'universo di vigliacchi.

In breve... INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Hero Mod

Combattere per la Terra di Mezzo è diventata una felice consuetudine per tutti gli appassionati dei libri di Tolkien e per gli amanti degli strategici in tempo reale. Stando ad alcuni fan, nel secondo capitolo de *La Battaglia per la Terra di Mezzo*, gli sviluppatori di EA LA avevano ingiustamente trascurato una serie di eroi. Ecco che alcuni instancabili modder hanno deciso di porre rimedio proponendo nuove aggiunte: stiamo parlando di Halbarad, amico di Aragorn, dell'ello Celeborn, di Beorn (cui è stata conferita l'abilità di trasformazione in orso) e di altri cinque personaggi appartenenti, però, alla schiera dei cattivi, tra cui Gothmog, l'orco luogotenente di Mordor.

■ **Ulteriori Richieste:** ISDA - La Battaglia per la terra di Mezzo II

■ **Sito di riferimento:** <http://kou.the3rdage.net/index.html>

Pirates, Vikings and Knights II

Dopo il successo della prima versione per *Half-Life*, torna uno dei Mod multiplayer più originali degli ultimi anni. In *Pirates, Vikings and Knights II* il giocatore potrà scegliere una delle tre classi principali suddivise, a loro volta, in altre sei sottocategorie, ognuna contraddistinta da determinati valori come velocità, forza e fortuna. La giocabilità è focalizzata sull'utilizzo di armi corpo a corpo quali asce, spade, mazze e quant'altro. Sono, tuttavia, presenti nelle varie mappe alcune pistole, particolarmente efficaci, ma lente nel caricamento. Le ambientazioni variano da paradisi tropicali (stile isola del tesoro) a lande ghiacciate, fino a castelli medievali e oscuri cimiteri.

■ **Ulteriori Richieste:** *Half-Life 2*

■ **Sito di riferimento:** www.pvkit.com

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di **GMC** *gamecrackdesign* sprea.it

Del Sol Levante

LE LUCI DEL TOKYO GAME SHOW

Tokyo viene conquistata da guerrieri di carta e mostri da distruggere a parole!

INVIATO DAL GIAPPONE



Joni Davies ha scarpinato in lungo e in largo per la prestigiosa manifestazione dedicata ai videogiochi del Sol Levante. Gustatevi il suo reportage e non perdetevi i prossimi appuntamenti dal Giappone!



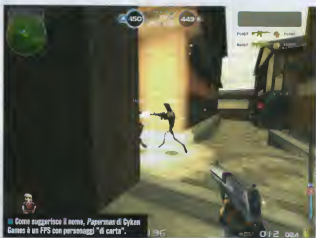
Duelpod di Bandai è riuscito ad attrarre 14.000 giocatori online in tutto il Giappone, dal momento del suo debutto avvenuto due mesi fa.

QUEST' anno, il Tokyo Game Show è stato inevitabilmente dominato dai titoli per console - esattamente come accade per il mercato giapponese dei giochi - ma anche le produzioni PC hanno partecipato in gran numero.

Poipemon era tra queste, un FPS della nipponica Cykan Games in cui personaggi che sembrano di carta corrono per i livelli sparandosi allegramente addosso.

Destinato a ogni genere di acquirente giapponese, Poipemon è uno soprattutto in prima persona ai minimi termini, che porta sul monitor solo quello che è essenziale per farsi piacere (ovvero armi e arene molto semplici) senza l'apporto di alcuna trama o scena d'intermezzo. Potremmo definirlo un "arcade FPS" per Windows, e svolge egregiamente il proprio compito, a patto di non chiederli troppo.

Duelpod di Bandai (i nostri lettori più affezionati ricorderanno che ne abbiamo scritto sullo scorso numero), dal canto suo, è stato capace di catturare l'attenzione sia dei bambini, sia dei loro papà, pur trovandosi a competere contro tanti giochi simili sulle popolari console portatili DS di Nintendo. Forse, ciò è dovuto alla



Come suggerisce il nome, Poipemon di Cykan Games è un FPS con personaggi "di carta".

novità rappresentata dalla periferia Duelpod o, magari, in Giappone esiste davvero un mercato emergente per i titoli PC rivolti ai più giovani. Nei primi due mesi di servizio online di Duelpod, si sono registrati 14.000 utenti - potrà non sembrare una cifra stratosferica, ma per un gioco PC giapponese è un risultato più che rispettabile.

Tra gli altri titoli di richiamo presentati al Tokyo Game Show, c'era la versione per computer di Vivo Piloto di Microsoft (in origine, un gioco per Xbox 360 degli sviluppatori britannici Rare), che pare, sotto numerosi aspetti, adattarsi all'hardware PC meglio di quanto facesse con la console di Microsoft. Analogamente, Splosh! Golf di Sega sembra spolarsi bene con il formato Windows: il gioco porta i più famosi personaggi dei videogiochi

Sega all'interno di un vivido mondo "golfistico", che esiste in forma di ambiente online in cui i partecipanti possono competere tra loro.

Al Tokyo Game Show, Sega ha presentato anche *The Typing of the Dead II*. Nel gioco originario (anche qui legge GMC da molto tempo farà fatica a ricordarselo, visto che lo abbiamo recensito a febbraio 2001), uscito per Dreamcast e PC, bisognava digitare con la tastiera le parole che apparivano sulla testa dei mostri, per ucciderli. *The Typing of the Dead II* offre un'esperienza simile, ma con grafica ed effetti aggiornati. Verrà distribuito in Giappone a dicembre e, se Sega ha un po' di buon senso, in Europa il prossimo anno. Potrebbe valere la pena di attenderlo.



PER LA DINASTIA!

Uno dei titoli di punta di Koel al Tokyo Game Show di quest'anno è stato *Dynasty Warriors BB*, una versione online della sua storica serie d'azione/strategia in prima persona. Il gioco ha una solida comunità di appassionati in Giappone, ma gli aggiornamenti continuano ad attrarre nuovi utenti. Stranamente, a dispetto di una grafica convincente, non sono stati ancora siglati accordi per la distribuzione in Occidente.



Tre regni online

Romance of the Three Kingdoms Online è un altro dei giochi che Koel ha presentato al Tokyo Game Show. La differenza rispetto a *Dynasty Warriors BB* risiede nel fatto che *Romance* ha un approccio strategico più profondo, mentre *Dynasty* è orientato all'azione. Il potenziale per il gioco online, in questo caso, è forse maggiormente elevato che in *Dynasty*, visto che *Romance of the Three Kingdoms* consente uno sviluppo più lento e decisioni ponderate. In Giappone dovrebbe debuttare verso fine anno.

Mondi virtuali

AREA ESPRESSIVA

Con Metaplace, Raph Koster unisce ufficialmente MMORPG e Web 2.0.



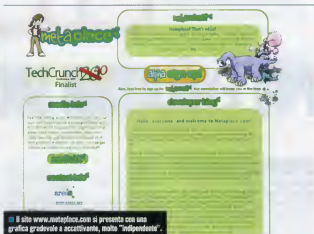
■ Nel curriculum di Raph Koster c'è la progettazione di Ultima Online, una presentazione niente male!

CHI frequenta il genere dei giochi online avrà certamente già sentito il nome di Raph Koster: dapprima uno dei pionieri del genere (con MUD come LegendMUD), quindi responsabile della realizzazione di Ultima Online, direttore creativo di Star Wars Galaxies e, di recente, autore del libro best-seller "A Theory of Fun for Game Design" (Paraglyph Press, 2004, in inglese).

Sempre in movimento, Koster, dopo aver abbandonato il suo ruolo a Sony Online Entertainment, ha oggi fondato una propria società, Aaree Inc. Il suo scopo è di lanciare un progetto che, dovessero le promesse di partenza realizzarsi, potrebbe segnare una significativa tappa nell'evoluzione del gioco online: la possibilità, per un numero indefinito di utenti di collaborare e, utilizzando una sorta di "construction kit" aperto a tutti, realizzare un mondo virtuale in cui giocare. "Lo spirito", spiega Koster, "è lo stesso che anima progetti come Wikipedia (e le endopieche su argomenti più specifici da essa derivate) o lo sviluppo di molti giochi indipendenti".

Il punto di partenza si chiama Metaplace. com (www.metaplace.com), e il suo lancio è stato accolto, quantomeno, con interesse sia tra i siti che li occupano di giochi indipendenti, sia nella blogosfera ludica in generale. L'idea base è di abbandonare il vecchio concetto di "mondo virtuale" come di un ambiente "chiuso" nel server dei progettisti (e a cui accedere solo con uno specifico "client") e di renderlo un luogo "aperto" a chiunque navighi nella Rete.

In termini pratici, Metaplace.com fornirà strumenti e utility standard ai progettisti di mondi, e provvederà al server su cui tali spazi virtuali verranno ospitati; il tutto, a quanto pare, gratuitamente. La speranza di Koster è della sua società è



■ Il sito www.metaplace.com si presenta con una grafica gradevole e accattivante, molto "indipendente".

che, tra le altre cose, tale iniziativa porti al superamento dell'idea di "mondo online" come "luogo in cui umani in armatura ed elfi in calzamaglia affrontano orde di nemici". Tali spazi potrebbero ospitare giochi, news, scambi culturali e altre forme di socializzazione - con collegamenti in tempo reale a pagine Web esterne, quali notizie apparse su quotidiani online, blog o la solita Wikipedia.

I partecipanti saranno in grado, quindi, di utilizzare tali esperienze per far crescere il loro mondo, che a sua volta potrebbe rappresentare qualsiasi cosa: da una gigantesca astronave aliena incaricata di "studiare gli affari dei terrestri" a una versione virtuale di una grande città (come New York) in cui i giocatori interpretano "agenti investigatori dell'occulto" (magari

basandosi sui numerosi siti dedicati ad avvenimenti insoliti). Ovviamente, nulla impedirebbe al più tradizionalista la realizzazione di un MMORPG basato sulla propria campagna a "Dungeons & Dragons".

L'iniziativa di Koster e Aaree Inc. appare dunque molto interessante. Come sempre, occorrerà vedere se Metaplace.com raggiungerà la massa critica di partecipanti necessaria a farlo decollare, oltre al tipo e alla qualità delle utility messe a disposizione.

Se il sogno di Koster sia davvero in grado di fornire un'alternativa agli attuali "mondi online" lo vedremo dunque tra qualche tempo, e qui a GMC siamo curiosi di seguire gli sviluppi che verranno.

LINK UTILI

Al momento in cui andiamo in stampa, il progetto Metaplace.com è stato appena svelato, e i siti che lo riguardano sollecitano di informazioni, FAQ e belle speranze, ma poco di concreto. Vi è, comunque, l'opportunità di iscriversi al testing dell'Alpha di Metaplace.com e di iniziare a studiare le potenzialità. L'indirizzo di riferimento (in inglese) è www.metaplace.com. Qui, chi lo desidera, può anche iscriversi alla newsletter ufficiale. Chi intende saperne di più sulle attività di Aaree Inc. può invece puntare il browser su www.aaree.net. Infine, il sito ufficiale di Raph Koster è www.raphkoster.com. Tutti i siti indicati sono in lingua inglese.



■ Fino a oggi, il più popolare MMORPG "fai da te" è stato Second Life. Se Metaplace.com riuscirà a larghi concorrenza è tutto da vedere.

Il mio mondo

Stando alle FAQ ufficiali, i partecipanti al progetto Metaplace.com potranno creare pressoché qualsiasi genere di "mondo", con l'immaginazione quale unico limite. Il responsabile del progetto è libero di decidere le dimensioni, se avvalersi di un motore di leggi fisiche per gestire eventi particolari, progettare l'interfaccia utente e così via. Il mondo potrà essere in 2D o 3D, con punto di vista dall'alto o in prima persona (anche se al momento, durante la fase Alpha, il 3D non è ancora supportato). Il linguaggio utilizzato, MetaScript, è basato su Lua. Per chi vuole saperne di più, www.lua.org (il sito è in lingua inglese e portoghese).



esplora e GIOCA

A cura di Elisa Leanza

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD di vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

Simulatore di calcio

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Arriva finalmente in campo anche la versione 2008 del calcio di Konami.

DOPO il demo di FIFA 08, inserito nel DVD allegato allo scorso numero di GMC, è arrivato il momento di provare il suo diretto concorrente alla palma di miglior simulazione calcistica dell'anno.

Stiamo parlando della settima edizione dell'intramontabile Pro Evolution Soccer, il fuoriclasse di Konami, aggiornato alla versione 2008. Le squadre selezionabili in questa versione demo del gioco sono sei: Brasile, Turchia, Francia, Portogallo, Argentina e Spagna. Tutte le formazioni hanno a disposizione i due set canonici di maglie, e la bravura della squadra avversaria, controllata dal computer, può essere impostata secondo sei livelli di difficoltà (principiante, dilettante, regolare, professionista e campione).

La durata dell'incontro è fissata sui cinque minuti, che comprendono sia primo, sia secondo tempo.

La configurazione dei tasti è suggerita, su schermo, in riferimento al controller Microsoft, ma può essere modificata secondo le proprie preferenze. Nell'apposito schema riassuntivo presente in questa pagina troverete la configurazione dei comandi di base relativa alla tastiera. Per maggiori dettagli, consigliamo di consultare il file README contenuto nella cartella di installazione Programmi\KONAMI\Pro

Evolution Soccer 2008 DEMO sul vostro PC o, in alternativa, l'apposito file Settings (impostazioni) accessibile dal medesimo percorso. Dal menu Settings avrete anche modo di configurare la risoluzione, la visualizzazione a schermo intero o a finestra e adattare l'immagine a monitor 4:3 o 16:9. La recensione di PES 2008 vi attende a pagina 74.

COMANDI
Tastiera
F1 - Impostazioni
F2 - Direzione - Movimento
D - Frenata
L - Puntaggio
R - Puntaggio
A - F10
S - Start
X - Start
Z - Start

Configurazione
Konami
Processore CPU 2 GHz, 512 GB RAM,
Scheda Video 64 MB RAM, DirectX
9.0c, Windows XP/Vista



Per riguardo i controlli del gioco, consigliamo di consultare lo schema riassuntivo in questa pagina, perché nel demo sono indicati solo i pulsanti del controller Xbox 360.



NOTE PER LA REINSTALLAZIONE
Dal menu Start cliccate su Personalizza di controllo, selezionate la voce Reinstallazione applicazioni, cliccate Pulisci disco e cliccate Pulisci disco. Per Evolution Soccer 2008 Demo, è allegato sul pulvisore. Rimuovete poi far partire la procedura automatica di deinstallazione.

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con il DVD danneggiato o illeggibile, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione del DVD difettoso entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Sugeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie B161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: DataLibraryLG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi diamo il sito Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Assaggiate la guerra moderna vista con gli occhi di Infinity Ward.

IN attesa del demo di *Crysis*, l'altro capolavoro tra gli FPS recensito in esclusiva su questo numero di *GMC*, è il momento di dedicarsi ai conflitti moderni in tutta la loro crudeltà e drammaticità.

I maestri di Infinity Ward, dopo aver toccato tutte le note della Seconda Guerra Mondiale nei capitoli precedenti della loro serie *Call of Duty*, hanno deciso di cambiare orizzonte e affrontare un argomento spinoso come quello delle guerre attuali. Gli esiti di tale scelta sono ampiamente descritti nella recensione completa che leggerete a pagina 66, ma se desiderate toccare con mano *Modern Warfare*, *GMC* vi offre la possibilità di gustarne il demo, senza dover affrontare l'ardua impresa di scaricare di 1,4 GB dalla Grande Rete. Nella versione dimostrativa di *Call of Duty 4*, proverete un intero livello tratto dal gioco completo. Vestirete i panni del sergente dei marine Paul Jackson e verrete subito catapultati nel cuore della battaglia. Il teatro d'operazioni sarà il tormentato Medio Oriente e vi troverete a combattere strada per strada. L'impatto con l'azione sarà scioccante: le esplosioni, il crepitare delle armi automatiche, gli ordini urlati per superare il costante "rumore della guerra", una realtà di morte e distruzione percepita attraverso i colori irreali del visore notturno. Siete pronti per tutto questo? In caso affermativo, copiate sul desktop il file eseguibile del demo di *Call of Duty 4*, lanciate l'installazione da lì e, mentre attendete che il procedimento giunga al termine, ripassate il manuale tattico.

Case Activision

Requisiti: CPU 2.4 GHz, 512 MB di RAM, Scheda Video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE

Dal menu Start scorrete al Pannello di controllo, selezionate la voce Installazione applicazioni, come l'elenco. Sopra al browser *Call of Duty 4 - Modern Warfare Demo*, e cliccate sul pulsante **Remove** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Primo Fps swap per AK-47



La guerra moderna combattuta angoli per angolo: un'esperienza drammatica e micidiale che *Call of Duty 4* restituisce senza mezzi misure.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di *GMC* è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" evrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensive dei requisiti minimi di sistema. Grazie al testo "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Puzzle game, rompicapi, speretutto vecchio stile: gli shreware proposti questo mese spaziano attraverso vari generi e propugnano protagonisti deliziosi come il piccolo orsetto Snowy o la tartaruga Oxy, che si fanno in quattro per liberare il proprio mondo dalle insidie del malvagio. Se, invece, cercate un rompicapo un po' pericoloso, non perdetevi tempo e provate il folle *Out of Your Mind*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. *GMC* ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRAR e Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alle riviste. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite al punto da rendere difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di *GMC*, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a queste sezioni del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di *GMC*. Se nemmeno questo eluto bastasse, non vi resterebbe che dare un'occhiata alle sezioni Utility, dove troverete il programma Trucchi *GMC*, vera enciclopedia di gabelle.

Questo mese, nonostante l'assenza di Mod per stravolgere i vostri giochi preferiti, nelle sezioni dedicate agli add-on troverete, insieme al materiale aggiuntivo per il gioco allegato (K&A.R.), un gioco completo sviluppato da iDacle in onore del nuovo coupé BMW, che vi offrirà una simulazione di guida ben fatta ed efficace presso il circuito tedesco del Nürburgring.

Il video sottoposto alle vostre attenzioni della redazione di *GMC*, questo mese, è quello dell'attesissimo *Crysis*, uno sparatutto in prima persona realizzato dagli stessi sviluppatori di *For Cry*, il team di *Crytek*, in attesa del ritorno del video dedicati ai gol di PES, che in questo periodo si stanno prendendo qualche mese di pausa, l'indirizzo e cui inviare le vostre prodezze è: refree@louscani@spree.it

DA NON PERDERE!
NEL PROSSIMO NUMERO DI
GMC IL DEMO DI
CRYSIS
E MOLTI ALTRI!

Sparatutto tattico CLIVE BARKER'S JERICO

Il terrore ha i volti dei protagonisti di Jericho.

SE i racconti horror sono il vostro pane quotidiano e gli incubi notturni la vostra passione, cosa c'è di meglio di un gioco d'azione creato in collaborazione con il maestro del brivido Clive Barker?

L'idea che sta alla base di Jericho è frutto

WASD - Movimento
C - Accovacciarsi
Z - Saltare
V - Attacco corpo a corpo
SPAZIO - Canone
Pulsante SIN. - Arma secondaria
Pulsante DX - Arma principale
E - Ricarica

cechchino con poteri di telecinesi che riesce a controllare la traiettoria dei proiettili esplosivi; e Billie Journal, un mago di stirpe ninja che usa il proprio sangue per lanciare Incantesimi e impugna una spada giapponese e una pistola (rispettivamente, come arma principale e secondaria). Premendo il tasto F1, potrete scoprire le abilità specifiche del personaggio che state utilizzando in quel momento, nonché dei consigli utili per affrontare i mostri. E non perdetevi la recensione di Jericho, a pagina 94.

Caso: Codemasters

Requisiti: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTA PER GLI UTENTIS DI ALTA PRESSIONE

Dal menu Start, selezionare Programmi/Codemasters/Clive Barker's Jericho Demo/Disinstallare Clive Barker's Jericho e seguire la breve procedura automatica, accettando la rimozione di tutti i componenti.



Il demo permette di utilizzare tre dei personaggi presenti nel gioco completo.

FPS F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

La paura si espande, con il nuovo capitolo della saga più spaventosa in circolazione.

La seconda espansione di F.E.A.R. ripropone immagini dai toni cruenti.

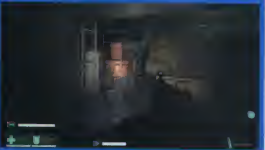


DOPO F.E.A.R. Extraction Point, ecco una nuova espansione (che, tra l'altro, non richiede il gioco completo per funzionare) dal titolo *Perseus Mandate*.

Grazie a questa espansione, potrete visitare alcune ambientazioni del gioco originale F.E.A.R. e di Extraction Point, viste secondo la prospettiva di un nuovo personaggio implicato in alcuni eventi paralleli alla trama principale. Questa versione demo single player di F.E.A.R. Perseus Mandate permette di provare un saggio del gioco completo, da affrontare scegliendo fra quattro livelli di difficoltà. Dal menu principale, avrete modo di accedere anche alla sezione Opzioni, da cui impostare la priorità delle armi in modalità auto-switch.

Caso: Sierra

Requisiti: CPU 1.5 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP



NOTA PER GLI UTENTIS DI ALTA PRESSIONE

Dal menu Start, selezionare Programmi/Sierra Entertainment/F.E.A.R. Perseus Mandate Demo/Uninstall F.E.A.R. Perseus Mandate Demo e seguire la breve procedura automatica, accettando la rimozione di tutti i componenti, compresi i profili e le partite salvate.

Gli altri demo

FOOTBALL MANAGER 2008

Genere: Manageriale calcistico

Casa: Sports Interactive

Requisiti: CPU 1.2 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Scoprite le nuove opzioni e la rinnovata interfaccia di gioco di uno dei simulatori manageriali calcistici più famosi: Football Manager 2008. Quella proposta sul DVD è la cosiddetta versione "fragola" del demo del gioco, cioè quella completa che rende possibile la selezione di varie lingue fra cui, fortunatamente, l'italiano e contiene altre opzioni in più rispetto alla versione base, la "vaniglia". Avrete a disposizione tutto il campionato italiano, dalla serie A alla Primavera. Per iniziare una partita, dovrete scegliere fra una delle otto previste, elencate nel menu "Avvio rapido".

SEGA RALLY REVO

Genere: Gioco di guida

Casa: Sega

Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione di prova per il nuovo capitolo della serie di corse rallyistiche di Sega. Avrete la possibilità di gettarvi a capofitto nel fango di una pista verdeggianti a bordo di una Volkswagen Golf e testare, così, le vostre abilità con il volante nelle situazioni più estreme. La configurazione dei controlli è indicata da un'apposita schermata, che compare per pochi secondi all'inizio della gara.

Per comodità, ecco un riassunto dei tasti utilizzati: **A e Z** per accelerare e frenare (o fare retromarcia), **virgola** e **punto** per sterzare a sinistra e a destra, **CTRL sinistro** per cambiare visuale e **SPAZIO** per il freno a mano. Per installare il gioco, dovrete prima scompattare il file **SEGA_Rally_Revo_Demo.zip** in una cartella del vostro hard disk e poi cliccare il file **setup.exe**. Una volta completata la procedura, applicate la patch presente nel DVD allegato, all'interno della cartella **Demo\SEGA Rally**. La recensione di Sego Rally Revo è a pagina 86.

SPIDER-MAN: FRIEND OF FOE

Genere: Azione

Casa: Activision

Requisiti: CPU 1.6 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Le avventure non finiscono mai, per il supereroe armato di ragnatela firmato Marvel. Questa volta, l'Uomo Ragno dovrà addirittura allearsi con alcuni dei suoi più accerrimi nemici, per affrontare numerosi livelli di gioco che si ispirano ai tre film apparsi sinora sul grande schermo. In questo demo, potrete impersonare Green Goblin o Venom e affiancare Spider-Man nella sua missione sui tetti di Tokyo, fino ad arrivare allo scontro con il boss Dottor Oct nel suo laboratorio segreto. Con il tasto **TAB**, vi sarà permesso passare dal comando di un personaggio all'altro, per dimenarvi in un gioco costituito da un misto fra picchiaduro e azione.

Driver

AMDA/ATI CATALYST - NVIDIA FORCEWARE

Le versioni più aggiornate dei driver per schede video ATI e NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3D Analyst V3.3.0.4

Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Autodesk Reader 3.0.0.100

Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool V0.24

Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare i parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

Avista Video Converter

Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di modificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.6

Un utile programma con cui ripulire i file di registro di Windows.

Deep Burner V1.6.0.224

Una valido e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

DriverVista

Destinato ai più "manettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Frag 2.2.3

Frag vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

Imagewriter V1.0

Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Microsoft Windows V1.0.0

Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Onimage Viewer V1.8.705 For Windows 2000/XP

Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sul Catalyst 5.9 sviluppato dalla stessa ATI.

PowerAmpes V1.0.0

Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V1.0.0 RC 1.0

Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SpeedFan 3.5

Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce 4.00a

Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali

I clienti Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file **Gai_Tiscali_Specr_250107.zip** e decomprimetene il contenuto sul desktop.

Nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Tiffman V1.1.3.1

Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collezionare contemporaneamente a differenti account.

Unlzip and Zip

Indispensabili programmi per overlockare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: nTune (solo sul DVD), Nibitor v3.0, Super PI, avFlash v5.13.

Per scoprire come utilizzarli, leggete lo speciale a pagina 82.

WinZip 10.0.2.0

Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie al quale potete numerosi file che si trovano su CD e DVD.

WinRAR V3.92

Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie al quale potete molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player

Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.



Add On

BMW M3 CHALLENGE

Se la vettura dei vostri sogni è una fiammante BMW M3, grazie all'impegno degli sviluppatori 10tacle Studios avrete la possibilità di provare la nuova automobile tedesca sul tracciato del Nürburgring, in Germania. Il gioco in questione è **BMW M3 Challenge** e lo troverete, in versione completa, all'interno della sezione dedicata a Mod e add-on del DVD allegato a questo numero di GMC. Fra le modalità proposte da **BMW M3 Challenge** figurano sia quella per giocatore singolo, sia quella in multiplayer via LAN e Online. Per dimenticarvi nelle gare multigiocatore tramite Internet, dovete prima effettuare la registrazione dall'apposita interfaccia presente nel gioco, oppure visitare il sito ufficiale www.m3-challenge.com. Inoltre, così facendo, avrete modo di prendere parte a degli appositi tornei online organizzati proprio attraverso il sito ufficiale del gioco. Chi, invece, preferisce godersi in solitario questa esperienza di simulazione di guida, può scegliere fra



altre tre modalità: Test Drive, Time Trial (con macchine ghost) e Race Weekend (contro 15 avversari controllati dal computer e con tre livelli di difficoltà. Il gioco prevede anche un'opzione di Replay e consente di provare il tracciato del Nürburgring in versione originale Grand-Prix o Sprint.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER F.E.A.R.

Il materiale aggiuntivo per **F.E.A.R.**, il gioco completo allegato a questo numero di GMC. Nella cartella sono presenti la patch 1.08, il manuale in formato PDF e i due Mod Inojmod e Coop Warfare.

Patch

SUPREME COMMANDER V3269

Il file aggiorna il gioco alla versione 3269, aggiunge una nuova unità per fazione (tre in totale) e migliora il bilanciamento degli scontri, in particolare per quanto riguarda l'Aeon Mercy.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS V1.1

Patch ufficiale per lo sparattuto di id Software, che migliora la compatibilità con Linux e con alcune schede grafiche, apporta delle modifiche al gameplay e corregge svariati bug.

BIOSHOCK WIDESCREEN PATCH V1.1

Buone notizie per i possessori di monitor widescreen che vogliono godersi al meglio l'incubo nella città sommersa di Rapture. Grazie a questo software non ufficiale, da avviare prima del gioco, basterà inserire dei valori relativi al tipo di monitor utilizzato. Gli utenti che usano una visualizzazione in 16:9 dovranno inserire: larghezza FOV: 0.75 e altezza FOV: 0.75; gli utenti che sfruttano i 16:10, invece, digiteranno i valori larghezza FOV: 0.84 e altezza FOV: 0.84. Una volta caricata la partita, premete * sul tastierino numerico per rendere attiva la patch.

WORLD IN CONFLICT V1.001

Patch di aggiornamento che introduce nuove opzioni di personalizzazione dei profili, aumenta le prestazioni delle DirectX 10 su tutte le schede grafiche che le supportano, apporta migliorie nel bilanciamento ed elimina alcuni bug.

MADDOEN NFL 06 V2

Un semplice, ma sempre ben accolto, aggiornamento delle rose delle squadre di football americano.

Shareware

OSZY CHIDLES

Aiutate la coraggiosa tartaruga Ozyzy a liberare il suo mondo sottomarino da un'invasione di terribili mostri, guidandola con il mouse e sparando bolle in grado di catturare i nemici. Il software completo prevede quaranta livelli e decine di mostri e bonus, ma questa versione dimostrativa vi permetterà di provare solo un'ora di gioco.



DEMONSTAR CLASSICS

Uno sparattuto ambientato nello spazio, che utilizza la classica visuale a scorrimento verticale e non mancherà di appassionare i videogiochi di vecchia data. Nonostante il tempo a disposizione per provare **DemonStar Classics** sia di soli trenta minuti, avrete modo di cimentarvi anche nella modalità a due giocatori.



STARSHENES

Impossibile non ritagliare un po' di spazio per proporre l'ennesimo puzzle game. Questa volta, si tratta di **Starshenes**, in cui occorre spostare i tasselli della griglia di gioco in modo da formare dei quadrati da quattro elementi. Fra le varie opzioni, sono presenti alcune modalità a tempo e non.



PORT DE VOYAGERS

Un rompicapo originale, divertente e assolutamente "fuori di testa", il cui scopo è liberare il cervello dei pazienti di un centro benessere dedicato alla salute mentale. Rinducendo i cattivi pensieri all'interno di una linea chiusa, e grazie a un po' di strategia, riuscirete ad alleggerire qualsiasi cervello dalle particelle negative.



FANCINES

Un puzzle game a suon di musica, con cui vi vedrà alla prese con un muro di cubi colorati che si abbassa inesorabilmente. L'unico modo per distruggere i cubi consiste nello spostarli in verticale, formando file di tre o più elementi che verranno spazzati via al passaggio di una linea di energia.



SNOWY TREASURE MONSTER

Il tenero Snowy si mette a caccia di tesori armato del suo piccone, con cui saprà farsi strada nei labirinti evitando gli attacchi del dispettoso giullare di corte. Un gioco semplice, ma divertente, con un protagonista adorabile che farà breccia nei cuori di grandi e piccoli.

Video

Espresso



L'horror di classe incontra gli FPS della miglior specie, e il risultato è semplicemente pauroso. Mandate a letto i bambini e preparatevi a F.E.A.R.

guida al GIOCO COMPLETO

F.E.A.R. FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Come giocare



Per giocare a F.E.A.R. è necessario seguire la procedura descritta nel paragrafo **Installazione e disinstallazione**. Dopo aver aggiornato il gioco con la patch più recente (paragrafo **La patch di F.E.A.R.**),

avviate il computer che preferite: fate doppio clic sull'icona sul desktop, selezionate **F.E.A.R. Giocatore singolo** dal menu **Start** di Windows (**Programmi** > **Sierra** > **FEAR**), oppure inserite il disco e cliccate su **Gioca** dal menu dell'autoplay (che apparirà solo se la funzione è attiva sul vostro sistema).

Il manuale

Troverete il manuale in italiano di F.E.A.R. all'interno del DVD demo. È un file PDF che abbiamo posizionato nella sezione dedicata al **Materiale aggiuntivo per il gioco completo** (**Doti/Mod/Materiale aggiuntivo per FEAR**) (**Manuale in italiano**). Per consultare il manuale, potrete usare il programma Acrobat Reader, presente tra le Utility contenute nel disco demo.

In italiano

F.E.A.R. - First Encounter Assault Recon è interamente tradotto, doppiato e sottotitolato in italiano.

L'atmosfera di terrore di F.E.A.R., già da sola, sarebbe bastata a mandare in visibilo qualunque appassionato di horror.

Esistono, però, svariati motivi se questo gioco, invece di essere considerato uno sparatutto di nicchia, destinato agli appassionati del brivido, ha riscosso consensi unanimi da svariate tipologie di utenti. Innanzitutto c'è la trama, tanto avvincente quanto originale, da considerarsi una vera gemma nel panorama degli FPS. Tra una sparatoria e l'altra, verrete risucchiati in una storia da incubo, che vi terrà incollati al monitor con il solo desiderio di vedere il livello successivo, il prossimo intermezzo, e di scoprire gli agghiaccianti misteri concepiti dagli sceneggiatori.

Poi, naturalmente, c'è la giocabilità, "alta" e raffinata per l'intera durata del gioco. Non solo il sistema di controllo è esemplare tra gli sparatutto in soggettiva, ma anche molti altri dettagli fondamentali sono stati curati con la dovuta precisione. L'Intelligenza Artificiale dei nemici vi metterà a dura prova (molto più di quella di alcuni titoli più recenti) e il ventaglio di armi a disposizione è vario e intrigante.

Dulcis in fundo, nei momenti più conditi avrete a disposizione un particolare rallentamento del tempo (stile bullet time), ma che una volta tanto non imita spudoratamente quanto abbiamo visto in "Matrix" e in *Max Payne*. È permesso utilizzarlo per un tempo limitato, ma farlo darà grandi soddisfazioni, sia perché consentirà di dare via a scene altamente spettacolari, sia perché i livelli sono stati progettati per sfruttare

appieno questa possibilità. In buona sostanza, F.E.A.R. riesce nel difficile intento di coniugare un FPS di prima categoria con una storia avvincente e inquietante, coinvolgendo il giocatore come pochi altri titoli sono riusciti a fare negli ultimi anni. Installate il gioco, leggete la nostra guida e state pronti a prendervi un sacco di spaventi. Buona paura a tutti!



La trama è avvincente e parte da subito con una narrazione al cardiopalma.



Requisiti di sistema

I requisiti minimi per far funzionare F.E.A.R. suggeriscono una CPU a 1,7 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader (GeForce serie 4x00 e Radeon serie 9x00, GeForce4 MX non supportata), una scheda audio compatibile DirectX 9.0, 5 GB di spazio su disco fisso, e un lettore DVD-ROM. Per avere il massimo delle prestazioni, invece, sarà meglio munirsi di una CPU a 3GHz, 1 GB RAM, una scheda 3D da 512 MB con supporto Pixel Shader 2.0 e una connessione a Banda Larga per godersi il gioco in multiplayer.

Installazione e disinstallazione

Per installare F.E.A.R., inserite il DVD del gioco nel vostro PC e attendete che si apra la schermata dell'Autoplay, dalla quale cliccherete su installa, naturalmente dopo avere avuto l'accortezza di chiudere tutte le altre applicazioni. Se la funzione di Autoplay non fosse attiva, esplorate il disco e fate doppio clic su **Setup.exe**. In seguito, vi verrà chiesto di inserire il **codice di installazione che trovate riportato sul retro della custodia del DVD di gioco**. Nel caso in cui il codice di installazione fosse assente o illeggibile, potrete chiederne un altro scrivendovi all'indirizzo e-mail cd_gmc@sprea.it. Partirà così il processo di installazione, durante il quale dovrete specificare in quale cartella mettere i file del gioco. Vi verrà inoltre chiesto se volete installare Gamespy (facoltativo, ma necessario per giocare online), e se volete registrare la vostra copia di F.E.A.R. sul sito di Sierra. Per farlo dovrete inserire alcuni dei vostri dati personali, ma la procedura, ancora una volta, è assolutamente facoltativa. Prima di giocare, comunque, ricordate di applicare la patch, come descritto nel paragrafo **La patch di F.E.A.R.**

La patch di F.E.A.R.

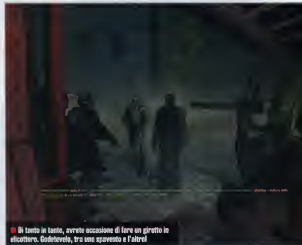
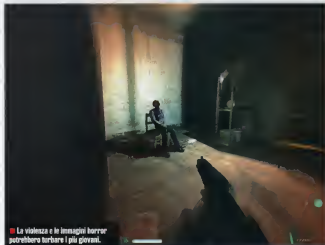
All'interno del DVD demo allegato a GMC, nella sezione dedicata al **Materiale aggiuntivo per il gioco completo (DataModMateriale aggiuntivo per FEARPatch)**, troverete la patch che aggiorna F.E.A.R. alla versione 1.08. Per installarla, basterà cliccare due volte sul file eseguibile **fear_update_it_100-107_108.exe**. L'aggiornamento tramite la patch 1.08 è necessario per giocare al meglio, dunque non dimenticate di applicarla.

Il codice d'installazione

Nelle prime fasi dell'installazione di F.E.A.R. vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale il processo non potrà proseguire. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui il codice di installazione fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail cd_gmc@sprea.it, avendo cura d'illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito:

TAR4-BAB2-PYB3-MYZ6-7787

ATTENZIONE: Il codice di installazione provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con F.E.A.R. fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.



Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: <http://forum.gamesradar.it>, nel canale Games Contact, dove troverete la sezione GMC - Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD di F.E.A.R. First Encounter Assault Recon non fosse leggibile, inviate una mail a: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.



Le zone con scariche elettriche sono letali, quindi cercate di aggirarle.

Al comando della Paura

F.E.A.R. si gioca con mouse e tastiera (anche se è possibile configurare un joystick, scelta NON consigliata), e ha dei comandi abbastanza aderenti alle convenzioni degli FPS:

W – muoversi in avanti
S – muoversi indietro
A – muoversi a sinistra
D – muoversi a destra
Pulsante sinistro del mouse – sparare
Pulsante destro del mouse – attacco da mischia
Ctrl – SlowMo (tempo rallentato)
Barra spaziatrice – salto
C – abbassarsi
Q – sporgersi a sinistra
E – sporgersi a destra
G – granata
F – usare oggetti, aprire porte
Mausc – mirare, zoom
X – torcia elettrica
R – ricarica
Z – medikit
Rotellina del mouse – cambio arma

Il primo avvio e le prestazioni

Al primo avvio, *F.E.A.R.* cercherà di determinare automaticamente le impostazioni grafiche ideali per la vostra configurazione. Se non dovete essere soddisfatti del risultato, dal menu delle opzioni potrete avviare le **Impostazioni di prova**, che analizzeranno le prestazioni del vostro PC facendo girare un livello di test. Grazie al risultato finale, sarete liberi di decidere se abbassare il livello di dettaglio in base al framerate del gioco: cercate di far sì che, durante il test, non si scenda mai sotto i 25 frame al secondo.

Armi preferite

Dal menu delle opzioni è consentito personalizzare l'ordine delle armi. Questa possibilità è interessante se ricorrete spesso al cambio d'arma rapido, e sfruttarla potrebbe migliorare drasticamente le vostre probabilità di sopravvivenza. Scegliete con cura e cercate di far sì che l'ordine scelto rifletta il vostro stile di gioco.



Lo SlowMo accentua ancor di più gli effetti di sangue nel gioco, già particolarmente cruenti.

Il Multiplayer "base" di F.E.A.R.

F.E.A.R. 1.08 offre la possibilità di affrontare sfide tra più giocatori in carne e ossa. Per sfruttarla avete due strade: o avviate il gioco normalmente, cliccate su multigiocatore e rispondete alla domanda "Vuoi passare al multigiocatore?"; oppure lanciate direttamente il multiplayer da **Start > Programmi > Sierra > FEAR > FEAR multigiocatore**. Ricordiamo che per giocare F.E.A.R. in modalità multigiocatore serve appoggiarsi al servizio gratuito di Gamespy.

La differenza rispetto a F.E.A.R. Combat, di cui parliamo nel paragrafo successivo **F.E.A.R. Combat**, è che quest'ultimo offre modalità, configurabilità e mappe in più. In pratica, potremmo dire che il multiplayer "base" di F.E.A.R. è un buon modo per prendere confidenza con le partite a più giocatori e per decidere se sobbarcarsi il download di F.E.A.R. Combat.

F.E.A.R. Combat

Sierra e Monolith hanno reso disponibile gratuitamente F.E.A.R. Combat, la componente multiplayer di F.E.A.R.. Per scaricarla, visitate il sito www.joinfear.com/main, registratevi per ottenere il codice gratuitamente e avviate il corpo download (1,8 GB). Combat include 10 modalità multiplayer, 22 mappe, il supporto a Punkbuster e consente l'utilizzo di contenuti creati dagli utenti.

I Mod per F.E.A.R.

Su internet è possibile notare che i modder si sono dati parecchio da fare attorno a F.E.A.R. Attenzione, però, perché numerosi Mod non sono compatibili con la versione più aggiornata del gioco, la 1.08. La redazione di GMC ha selezionato per voi due creazioni di alto livello e perfettamente compatibili con F.E.A.R. 1.08. Le abbiamo inserite nel DVD demo allegato alla rivista, nella sezione dedicata al **Materiale aggiuntivo per il gioco completo (DataMod/Materiale aggiuntivo per FEARMod)**. Di seguito, riportiamo la loro descrizione e le modalità di installazione:

■ Inojmod

Per la serie "Voglio essere come Neo di Matrix", ecco a voi Inojmod, un Mod che vi darà accesso a una quantità pressoché infinita di SlowMo (dura un'ora, e si ricarica in un decimo di secondo). Si tratta di uno SlowMo più accentuato di quello del gioco normale, con effetti grafici più frequenti. Usandolo, vi muoverete a velocità normale, ma il mondo sarà "una lumaca". Inoltre potrete trasportare più munizioni e le uccisioni saranno più sanguinose.

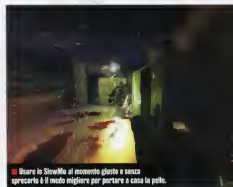
Installazione: Decomprimete **inojmod_0.1.rar** con un programma come WinRar (lo trovate nella sezione Utility del DVD demo) ed estraete nella cartella in cui avete posizionato il gioco completo i seguenti file: **InojMod.Arch00**, **InojMod.arch01**, **StartInojMod.bat**. Fate partire il **StartInojMod.bat** per lanciare F.E.A.R. con il Mod, e iniziate una nuova partita per vederlo in azione.

Nota: il parlato del gioco rimarrà in italiano, ma i sottotitoli e i menu diventeranno in inglese.

■ Coop Warfare

Volete ancora di più da F.E.A.R.? Coop Warfare fa per voi. Si tratta di un Mod multiplayer giocabile con la modalità "base" (non Combat) di F.E.A.R. Abilita le partite a 32 giocatori e offre le nuove modalità Coop, Demolition e Coop Demolition. Ha anche due armi nuove e un sacco di mappe da usare con le nuove modalità (8 per il Coop e 10 per Demolition).

Installazione: Fate doppio clic su **coopwarfare_0.6_setup_uploadfix.zip**, lanciate il file al suo interno (**coopwarfare_0.6_setup.exe**) e seguite la procedura su schermo. Vi verrà chiesto di indicare la cartella in cui è installato il gioco originale, e dovrete avere almeno 400 MB di spazio libero su hard disk. Quando il processo si sarà concluso, dal **Start di Windows** selezionate **Programmi > Coop Warfare** e scegliete se fare partire la versione normale di F.E.A.R. o quella server di Coop Warfare.



```

All file csame com
csame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
... loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_initCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Keyboard en
Crash entered the

```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI

TWO WORLDS

Modalità trucchi

Alcuni giochi sono destinati a fare capolino più volte nella storia di questa rubrica. Questo è il caso di *Two Worlds*. Anche in questo caso, infatti, i nostri talentuosi maghi dei trucchi hanno scavato nuove gabbie da proporvi in aggiunta alla prima informata (che troverete comunque ripetuta di seguito, per comodità). La modalità d'accesso ai codici è la stessa: vi basterà premere il tasto **** per attivare la console di comando. Una volta che questa sarà apparsa, dovrete inserire la stringa **TwoWorldsCheats 1** per abilitare la modalità trucchi, poi, potrete sbizzarrirvi a digitare i seguenti codici, che renderanno le vostre scorribande una passeggiata. Se la procedura andrà a buon fine, vedrete sullo schermo pulsare la gabbia inserita per qualche secondo, altrimenti il programma manderà un messaggio di codice sconosciuto.

Attenzione: I codici del gioco sono sensibili alle lettere maiuscole e minuscole, ma, secondo la versione del gioco installata (la 1,0 o la 1,1), cambia la formattazione del codice affinché venga percepito correttamente dal computer. Nella versione "liscia" del gioco tutti i codici, compreso quello per l'attivazione della modalità trucchi, vanno inseriti senza le maiuscole, mentre con l'aggiornamento la forma di scrittura corretta è quella riportata qui sotto.

CODICE	EFFETTO
TwoWorldsCheats 0	Disabilita la modalità trucchi
AddGold numero	Sostituendo a numero una cifra, permette di aggiungere al vostro inventario la quantità di denaro inserita
AddExperiencePoints: numero	Sostituendo a numero una cifra, permette di aggiungere al vostro inventario la quantità di punti di esperienza inserita
AddParamPoints numero	Sostituendo a numero una cifra, permette di aggiungere al vostro inventario la quantità di punti inserita con cui potenziare i vari parametri
AddSkillPoints numero	Sostituendo a numero una cifra, permette di



Inserendo nella console di comando i trucchi di *Two Worlds*, diventerete ben presto gli avventurieri più temuti.

Jump2	aggiungere al vostro inventario la quantità di punti abilità inserita	Teleport_Activator	I teletrasporti inseriti dagli sviluppatori nel gioco e bloccati nella versione definitiva
ec.dbg skills	Teletrasporta il vostro personaggio nella direzione indicata dal puntatore del mouse	ResetFog	Toglie la nebbia dalla schermata di gioco
ec.dbg addskillpoints	Permette di far ottenere al protagonista del gioco tutte le abilità disponibili	PhysX_Door. RemoveAll 1	Attiva la modalità fantasma, con cui potrete attraversare porte e muri del mondo di gioco
Create Lockpck	Aggiunge alcuni punti di abilità alla schermata di potenziamento del vostro personaggio	BonusCode codice	Inserendo al posto di codice una delle seguenti sequenze numeriche (esattamente come sono riportate con il segno - a intervallare una serie di cifre dall'altra) potrete sbloccare alcuni artefatti dalla potenza straordinaria. L'inserimento di questo codice funziona una sola
ec.dbg levelup	Permette di creare un grimaldello da aggiungere al vostro inventario		
Create	Aggiunge un livello di esperienza al vostro personaggio		
	Permette di sbloccare tutti		



volta per partita, per cui se perdete questi oggetti non c'è altro modo per riottenervi: **9728-1349-2105-2168** (Armatura delle Tenebre); **9470-4690-1542-1152** (Spada di Fuoco Aziraal); **9470-6557-8820-9563** (Grande scudo di Yatolen); **9144-3879-7593-9224** (Lancia del Destino); **9447-1204-8639-0832** (Il Garzo della Furia Paradisiaca)

EUROPA UNIVERSALIS III

Modalità trucchi

In questo completo strategico di Paradox si fa la Storia, e la si fa con sudore e impegno. Ma se dovete avere bisogno di un aiutino, vi basterà premere il tasto T per aprire la console di comando e inserire al suo interno i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
colonist	Aggiunge coloni alla vostra nazione
diplomat	Aggiunge diplomatici alla vostra nazione
fow off	Disabilita la nebbia sulla schermata di gioco
fow on	Disabilita la nebbia sulla schermata di gioco
merchant	Aggiunge mercanti alla vostra nazione
missionary	Aggiunge missionari alla vostra nazione
spy	Aggiunge spie alla vostra nazione

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Modalità trucchi

La vita del paracadutista non è tra le più facili, ma

nessuno vi ha detto che sarebbe stato semplice, quando avete deciso di mettervi in gioco con *Medal of Honor: Airborne*. Ecco perché, nel caso volesse qualche equipaggiamento extra, vi basterà aprire le proprietà dell'icona del gioco che si trova sul desktop e aggiungere alla

voce destinazione la stringa **-enableconsole**. (Il risultato dovrebbe essere qualcosa del tipo "C:\Programmi\EA Games\Medal of Honor Airborne\UnrealEngine3\Binaries\Airborne.exe" -enableconsole). Ora salvate i cambiamenti, e fate partire il gioco dall'icona appena modificata. Una volta atterrati sul campo di battaglia, vi basterà premere **è** per attivare la console di comando e inserire i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
Slomo numero	Sostituendo a numero una cifra compresa tra 1000.0 e - 10000, velocizzerete o rallenterete l'azione di gioco. (1.0 è il valore di default)
Behindview 1	Abilita la visuale in terza persona (si vedrà solo il braccio)
Behindview 0	Disabilita la visuale in terza persona
allammo	Porta al massimo il quantitativo di munizioni per tutte le armi
allweapons	Aggiunge al vostro inventario tutte le armi
loaded	Permette di ottenere tutte le armi con il massimo di munizioni e 100 punti di Adrenalina
God	Attiva l'invincibilità per il protagonista
showhud	Attiva o disattiva l'interfaccia di gioco
ghost	Attiva la modalità Noclip, che permette di volare e di attraversare le pareti
walk	Disattiva la modalità Noclip
upgradeweapon	Effettua l'upgrade dell'arma in vostro possesso

Call of Juarez

Modalità trucchi

In *Call of Juarez* si respira l'atmosfera del vecchio West. Se la sfida è troppo impegnativa per voi, ma volete ugualmente conoscere l'epilogo del conflitto tra Billy e il reverendo, allora vi basterà premere **T** per far apparire la console di comando e inserire uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
cheat.God(1)	Attiva l'invincibilità al protagonista
cheat.God(0)	Disattiva lo status di invulnerabilità del protagonista
cheat.GiveAmmo()	Aggiunge 99 proiettili a tutti i contenitori di munizioni
cheat.Heal()	Permette di riportare l'energia del protagonista al massimo
cheat.MagicAmmo(1)	Attiva le munizioni magiche (effettuano un danno maggiore)
cheat.MagicAmmo(0)	Disattiva le munizioni magiche
cheat.GiveRifle()	Aggiunge un fucile a pompa nell'inventario
cheat.GiveDynamite()	Aggiunge un candelotto di dinamite all'inventario



nel prossimo
NUMERO

RECENSIONE!

GEARS OF WAR

GMC prova per prima
il fantastico sparatutto,
capolavoro
su Xbox 360!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

NEED FOR SPEED PROSTREET

Il nuovo gioco di guida
rivoluziona il genere?

**NON PERDETE IL NUMERO DI NATALE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 29 NOVEMBRE**

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

www.gamesradar.it

**CON IL
PROSSIMO
NUMERO DI GMC
UN FANTASTICO
GIOCO COMPLETO!
E NELL'EDIZIONE
BUDGET UN ALTRO
GIOCO COMPLETO
A UN PREZZO
ECCEZIONALE!**

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 11

Quello che possiamo imparare dalla Scozia

DA cinque anni a questa parte, Edimburgo ospita ogni estate l'Interactive Festival (www.edinburghinteractivfestival.com), un evento interamente dedicato alla cultura ludodigitale. Il suo obiettivo, riassunto nello slogan, è quello di "espandere la cultura creativa dei videogiochi".

L'ambizioso progetto si articola in una due giorni di conferenze, proiezioni e presentazioni cui partecipano alcune delle personalità più importanti dell'industria dei videogame e, in misura minore, dell'accademia e della cultura in generale. L'Interactive Festival di Edimburgo rappresenta un modello che l'Italia dovrebbe imitare. Gli italiani consumano molti videogiochi, ne producono pochissimi, non ne celebrano nessuno. Stimolata in modo pressoché esclusivo da occasionali "scandali" e da pseudo-eventi mass-mediali, la conversazione sul videogame è, nella maggior parte dei casi, povera. Il fatto che, a tutt'oggi, non esista in Italia un evento di portata nazionale dedicato alla cultura dei videogiochi è disarmante.

Nel migliore dei casi, il videogioco viene "usato" come appendice dei festival cinematografici. Negli ultimi anni, gli organizzatori delle rassegne filmiche hanno pensato di aggiungere uno spazio dedicato al medium videoludico: lo fa da diversi anni il Future Film Festival di Bologna - dedicato all'animazione - e ha cominciato a farlo il Festival di Roma per distinguersi da Venezia che, invece, snobba da sempre (giustamente, a mio avviso) il videogioco.

Va da sé che questo modello è fallimentare, per svariati motivi. In primo luogo, perché presuppone che lo spettatore e il videogiocatore

siano due figure analoghe o, quanto meno, vicine, quando in realtà sono qualitativamente differenti - ma il film festival, per definizione, sottovaluta e ignora le divergenze. In secondo luogo perché, nel marasma delle proiezioni filmiche, l'angolo dei videogiochi si riduce effettivamente a un "angolo", un pretesto, un oggetto misterioso, non integrato, al resto della programmazione.

Né, del resto, potrebbe integrarsi: cinema e videogame sono come l'acqua e l'olio. In terzo luogo perché da per scontato che tra cinema e videogiochi sia in atto un processo di forte convergenza, senza tuttavia esaminare tale fenomeno. Il risultato è che il videogame finisce per svolgere il ruolo di ancella del cinema a livello commerciale, artistico e ideologico. Per farla breve, l'appendice videoludica al festival cinematografico è inutile, anzi controproducente. Il videogioco abbisogna di spazi, tempi e modi propri. Deve trovarsi al centro dell'evento, non ai margini. Certo, il videogame è capace di assorbire influenze da forme espressive differenti - dal fumetto alla musica, dal cinema stesso al teatro - ma la conversazione che il videogame intrattiene con altri media andrebbe mostrata dal punto di vista del videogame stesso. È una questione di priorità.

Sogno, dunque, una "due o tre giorni" aperta al pubblico - non solo ai professionisti del settore - ricca di dibattiti, presentazioni, discussioni, mostre, competizioni, eventi musicali e proiezioni. Un evento annuale che si svolga dal vivo e che prosegua in Rete. Un evento che non celebri solo l'industria dei videogiochi, ma la straordinaria creatività e cultura che si sviluppano attorno a questo mondo. Una vera e propria festa. Sogno un evento

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è

curatore della collana editoriale videoludica game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocatore. Logiche, Estetiche & (V)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: matteobittanti@spres.it

che esamini in modo accessibile l'impatto che i giochi hanno avuto e hanno sull'intrattenimento, l'arte e la società. Un evento cui partecipi chi i giochi li progetta, ma anche chi li gioca e chi li studia. Un evento di portata internazionale, che ospiti game designer di fama mondiale, come Hideo Kojima, Will Wright, Sid Meier e John Carmack, e che includa anche una cerimonia di premiazione dei prodotti commerciali più meritevoli dell'anno, sul modello del BAFTA awards britannici oppure agli EDGE awards, ma anche quella delle voci indipendenti, originali e disallineate.

Sogno un evento che celebri la storia del videogame e ne racconti il presente, ma non a fini esclusivamente commerciali. Che anticipi il futuro dei videogiochi, ma senza la retorica iperbolica dei comunicati stampa. Un evento capace di unire differenti ambiti: industria e accademia, comunicazione e arte, produzione e consumo. In poche parole, sogno l'Interactive Festival di Edimburgo, in Italia. Un simile evento dovrebbe coinvolgere tutti i più importanti publisher italiani e l'associazione che li rappresenta, l'AESVI; i distributori di videogiochi e la stampa specializzata; le associazioni dei programmatori e dei videogiocatori, nonché le istituzioni universitarie particolarmente attente alla cultura digitale.

Un simile evento dovrebbe mostrare il lato creativo, artistico e culturale del videogioco, quel lato che non viene quasi mai discusso dai mass media, da sempre impegnati a fomentare inutili polemiche sui suoi presunti effetti deleteri. Un evento che incentivi le giovani leve a dare il loro contributo: dobbiamo allevare una generazione di creatori, non di semplici consumatori. Un simile evento, infine, darebbe risalto, visibilità e prestigio all'industria videoludica italiana, un settore che stenta a decollare, un ambito in perenne ritardo rispetto a Paesi come la Gran Bretagna o la Francia, dove il videogame è parte integrante della cultura nazionale.

Domanda: possiamo permetterci di procrastinare ulteriormente?

